



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ЕСТЕСТВЕННО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ
КАФЕДРА ТЕХНОЛОГИИ И ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ
ДИСЦИПЛИН

Влияние интеллектуальных игр на развитие мотивации учащихся к
обучению

Выпускная квалификационная работа по направлению
44.04.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) программы магистратуры
«Технологическое образование»

Форма обучения заочная

Проверка на объем заимствований:

77,41 % авторского текста

Работа Авсюкевич к защите

«29» Июня 2025 г.

зав. кафедрой технологий
и психолого-педагогических дисциплин

Выполнила:

Авсюкевич Мария Сергеевна

Студентка группы ЗФ-301-268-2-1

Научный руководитель:

кандидат психологических наук,

доцент,

Кирсанов Вячеслав Михайлович

Челябинск,
2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРОБЛЕМЫ ФОРМИРОВАНИЯ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ У УЧАЩИХСЯ СРЕДНИХ КЛАССОВ ПОСРЕДСТВОМ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР	6
1.1 Сущность и особенности понятия «Учебная мотивация»	6
1.2 Возрастные особенности в обучении у учащихся средних классов школы.....	11
1.3 Основные типы и виды уроков в школе по ФГОС.....	14
1.4. Сущность и особенности понятия «Интеллектуальные игры».....	19
1.5 Виды интеллектуальных игр, которые можно использовать на уроках для формирования положительной учебной мотивации у учащихся средних классов	22
1.6 Методики диагностирования уровня познавательной мотивации учащихся	28
Выводы по первой главе	31
ГЛАВА 2. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ПОЛОЖИТЕЛЬНОЙ МОТИВАЦИИ К ОБУЧЕНИЮ У УЧАЩИХСЯ СРЕДНИХ КЛАССОВ НА УРОКАХ.....	34
2.1 Диагностика уровня сформированности учебной мотивации у школьников средних классов.....	34
2.2 Разработка конспектов уроков для учащихся средних классов с использованием интеллектуальных игр.....	46
2.3 Описание результатов проведения опытно-экспериментальной работы по определению эффективности использования интеллектуальных игр на уроках для повышения учебной мотивации у учащихся средних классов.....	55
Выводы по второй главе	62
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	65
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	67
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	72
ПРИЛОЖЕНИЕ 2	74
ПРИЛОЖЕНИЕ 3	75
ПРИЛОЖЕНИЕ 4	76
ПРИЛОЖЕНИЕ 5	77
ПРИЛОЖЕНИЕ 6	82
ПРИЛОЖЕНИЕ 7	84

ВВЕДЕНИЕ

Современное образование находится в процессе постоянного поиска новых методов и инструментов, способных повысить мотивацию учащихся к обучению. Одним из таких инструментов, привлекающих внимание исследователей и педагогов, являются интеллектуальные игры. В условиях быстро меняющегося мира, где информация становится все более доступной, а традиционные методы обучения зачастую воспринимаются учащимися как рутинные и малоэффективные, интеллектуальные игры предлагают альтернативный подход, сочетающий в себе элементы развлечения и образовательного процесса.

Многие ученые, а именно: В.И. Беспалько, А.А. Вербицкий, О.С. Газман, Д.Н. Кавтарадзе, М.В. Кларин, Л. В. Петрановская и др. отмечали, что интеллектуальной игре следует отвести особое место в списке методов активизации учебной деятельности. А.С. Макаренко указывал, что без игры нет полноценного нравственного и умственного развития, так как в ней раскрываются творческие способности личности. Соответственно, **актуальность** темы исследования обусловлена несколькими факторами. Во-первых, в современной образовательной парадигме все большее значение приобретает личностно-ориентированный подход, который предполагает учет индивидуальных особенностей учащихся, их интересов и потребностей. Интеллектуальные игры, благодаря своей интерактивности и разнообразию форм, способны вовлечь учащихся в процесс обучения, сделав его более увлекательным и продуктивным. Во-вторых, в условиях цифровизации образования и роста конкуренции на рынке труда, развитие мотивации к обучению становится ключевым фактором успешной социализации и профессиональной реализации личности.

Мотивация к обучению является сложным и многогранным феноменом, который включает в себя как внутренние (интерес, любознательность, стремление к саморазвитию), так и внешние (оценки,

поощрения, социальное признание) факторы. Интеллектуальные игры, благодаря своей структуре и содержанию, способны воздействовать на оба типа мотивации, создавая условия для формирования устойчивого интереса к познавательной деятельности.

Целью исследования является анализ влияния интеллектуальных игр на развитие мотивации к обучению у учащихся.

Объектом исследования выступает процесс развития мотивации к обучению у учащихся, а **предметом** – влияние интеллектуальных игр на данный процесс.

Гипотеза исследования заключается в том, что систематическое использование интеллектуальных игр в образовательном процессе способствует повышению уровня мотивации учащихся к обучению, развитию их познавательной активности и формированию устойчивого интереса к учебной деятельности.

Цель, предмет и объект обусловили необходимость решения следующих взаимосвязанных **задач** исследования:

1. Изучить теоретические основы учебной мотивации и ее роль в образовательном процессе.
2. Проанализировать особенности интеллектуальных игр как педагогического инструмента и выявить механизмы воздействия интеллектуальных игр на мотивацию учащихся.
3. Провести педагогический эксперимент, направленный на оценку эффективности использования интеллектуальных игр в образовательном процессе.
4. Разработать рекомендации для педагогов по использованию интеллектуальных игр с целью повышения мотивации учащихся к обучению.

Методологическую базу исследования составляют труды отечественных и зарубежных ученых в области педагогики, психологии и методики обучения.

В работе используются как **теоретические методы** (анализ, синтез, обобщение), так и **эмпирические методы** исследования (наблюдение, анкетирование, эксперимент).

База исследования: муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Лицей №120» г. Челябинска.

Научная новизна исследования заключается в комплексном подходе к изучению влияния интеллектуальных игр на мотивацию учащихся, а также в разработке практических рекомендаций для педагогов, которые могут быть использованы в различных образовательных контекстах.

Практическая значимость работы состоит в том, что ее результаты могут быть применены в образовательных учреждениях для повышения эффективности учебного процесса, а также для разработки новых методик и программ, направленных на развитие мотивации учащихся.

Структура диссертации включает введение, две главы, заключение, список литературы и приложения. В первой главе рассматриваются теоретические аспекты мотивации к обучению и роль интеллектуальных игр в образовательном процессе. Вторая глава посвящена описанию организации и проведения педагогического эксперимента, а также представлены результаты эмпирического исследования и их анализ.

Таким образом, данное исследование направлено на углубление понимания роли интеллектуальных игр в образовательном процессе и разработку практических рекомендаций для педагогов, что делает его актуальным и значимым для современной педагогической науки и практики.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРОБЛЕМЫ ФОРМИРОВАНИЯ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ У УЧАЩИХСЯ СРЕДНИХ КЛАССОВ ПОСРЕДСТВОМ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР

В современном образовании одной из актуальных проблем является формирование у учащихся средних классов учебной мотивации, которая могла бы способствовать успешному усвоению учебной программы. Одним из инновационных методов, способных повысить интерес к учебному процессу, являются интеллектуальные игры. В настоящей диссертации рассматриваются теоретические аспекты данной проблемы, а также возможности использования интеллектуальных игр как средства формирования учебной мотивации у учащихся средних классов.

1.1 Сущность и особенности понятия «Учебная мотивация»

Учебная мотивация — это частный вид мотивации, включенной в учебную деятельность. В более широком смысле мотивация обучения может быть рассмотрена в качестве общего названия для процессов, методов, средств побуждения учащихся к продуктивной познавательной деятельности, к активному освоению содержания образования. Как и любой другой вид мотивации, она системна и характеризуется в первую очередь направленностью, устойчивостью и динамикой.

Существует несколько основных типов учебной мотивации: внутренняя и внешняя. Внутренняя мотивация возникает из самого учебного процесса, из стремления учащегося самореализоваться, достичь целей и получить удовлетворение от учебы. Внешняя мотивация, напротив, исходит извне, от поощрений, наказаний и других внешних факторов.

Особенности учебной мотивации включают в себя ее динамичность и изменчивость. Мотивация может меняться в зависимости от различных факторов, таких как интерес к предмету, перспективы на успех, личные цели

и задачи. Важно понимать, что каждый учащийся индивидуален, и его мотивация может быть уникальной.

Для повышения учебной мотивации учащихся необходимо создавать благоприятную образовательную среду, в которой они чувствовали бы себя заинтересованными, важными и поддержанными. Педагоги могут использовать различные методы и подходы, чтобы стимулировать учащихся к обучению и помочь им достичь успехов в учебе.

Мотивация может быть разной, и у данного понятия множество определений. В толковом словаре Ожегова «мотивация» описывается как «побуждение к действию, движущая сила, психофизиологический процесс, управляющий поведение субъекта, определяющий его направленность, устойчивость, способность субъекта деятельно удовлетворять собственные потребности». С.А. Петрова считает, что мотивация «может быть внутренней или внешней по отношению к деятельности, но всегда является внутренней характеристикой личности как субъекта этой деятельности» [30]. По мнению И.А. Зимней, мотивация – это «запускной механизм, который вызывает целенаправленную активность физиологического и психологического плана, управляющий поведением человека» [36]. К.К. Платонов считает, что мотивация – «совокупность мотивов» [36]. Р. С. Немов определяет мотивацию как «совокупность причин психологического характера, объясняющих поведение человека, его начало, направленность и активность» [35]. В теории деятельности А. Н. Леонтьева мотив трактуется как «опредмеченная» потребность, то есть направленная на конкретный предмет, который побуждает к деятельности, становясь её смысловым центром [22].

Соответственно, исходя из того, что «мотивация» важнейший ресурс человека, определяющий смысл его деятельности, «мотивация» также является неотъемлемой и одной из самых важных частей образовательного процесса, который обеспечивает активное участие учащихся в обучении. Одним из частных видов мотивации является учебная мотивация.

Проблема учебной мотивация является актуальной по всему миру и представлена как в исследованиях отечественных ученых, так и зарубежных. Важность ее решения определяется тем, что учебная мотивация представляет собой решающий фактор эффективности учебного процесса. В психолого-педагогической литературе до сих пор не существует однозначно принятого определения термина «учебная мотивация». При этом наряду с ним в качестве синонимов также используются термины «мотивация учения», «мотивация деятельности учения».

Рассмотрим ключевые понятия данного исследования: «учебная мотивация» и «учебный мотив». В общем смысле мотив понимается как внутреннее побуждение человека к деятельности или поведению; это сложное психологическое образование, которое направляет человека на сознательные действия.

Учебная мотивация рассматривается как частный случай мотивации в целом. Она представляет собой систему объективных и субъективных побуждений, включающих потребность как основной источник мотивации. В структуру учебной мотивации входят такие элементы, как потребность в обучении, смысл учения, мотив учения, цель, эмоции, отношение и интерес [4].

По мнению Е.Н. Барышевской, учебная мотивация формируется под влиянием ряда специфических факторов:

- 1) образовательной системой, образовательным учреждением, где осуществляется учебная деятельность;
- 2) организацией учебного процесса;
- 3) субъектными особенностями обучающегося;
- 4) субъектными особенностями педагога;
- 5) спецификой учебного предмета.

Далее она выделяет следующую классификацию учебных мотивов:

По содержанию (направленности):

1.1. Познавательные мотивы, которые возникают непосредственно из учебной деятельности и связаны с ее содержанием и процессом. Они делятся на:

- Широкие познавательные мотивы (стремление к получению новых знаний – фактов, явлений, закономерностей);
- Учебно-познавательные мотивы (ориентация на освоение способов самостоятельного добывания знаний, методов научного познания, приемов организации учебной деятельности);
- Мотивы самообразования (стремление к получению дополнительных знаний и созданию программы самосовершенствования).

1.2. Социальные мотивы, которые формируются под влиянием системы отношений между ребенком и окружающей действительностью и выходят за рамки учебного процесса. Они включают:

- Широкие социальные мотивы (чувство долга и ответственности, понимание социальной значимости обучения, стремление получить знания для пользы обществу, подготовка к будущей профессии);
- Узкие социальные (позиционные) мотивы (желание занять определенное положение в обществе, получить одобрение окружающих, завоевать авторитет);
- Мотивы социального сотрудничества (стремление к взаимодействию с другими людьми, осознание и анализ форм сотрудничества).

Исходя из перечисленного, формирование учебной мотивации представляет собой сложный и многогранный процесс, который предполагает создание в образовательном учреждении благоприятных условий для активизации внутренних побуждений учащихся к обучению. Этот процесс включает не только выявление и поддержку уже существующих мотивов, но и помощь обучающимся в их осознании, а также дальнейшее развитие мотивационной сферы через саморазвитие и саморегуляцию. Для достижения этих целей необходимо использовать

системный подход, основанный на психологически обоснованных методах и приемах, которые учитывают индивидуальные особенности учащихся, их возрастные и личностные характеристики, а также специфику учебной деятельности.

Учебная мотивация играет ключевую роль в образовательном процессе, так как именно она определяет степень вовлеченности учащихся в учебную деятельность, их настойчивость в достижении целей и способность преодолевать трудности. Высокий уровень мотивации способствует не только успешному освоению учебного материала, но и формированию у учащихся навыков самостоятельного обучения, критического мышления и творческого подхода к решению задач.

Понимание сущности учебной мотивации, ее структуры и механизмов формирования позволяет педагогам и психологам эффективно работать над ее развитием и поддержанием у учащихся. Это включает в себя не только диагностику текущего уровня мотивации, но и разработку индивидуальных стратегий ее повышения, создание мотивирующей образовательной среды, а также использование инновационных методов обучения, которые способствуют пробуждению интереса и активности учащихся.

В конечном итоге, развитие учебной мотивации является важным условием успешности образовательного процесса, так как оно напрямую влияет на качество обучения, личностное развитие учащихся и их готовность к непрерывному обучению в течение жизни. Поэтому работа над формированием и поддержанием учебной мотивации должна быть неотъемлемой частью педагогической практики, направленной на воспитание активных, заинтересованных и ответственных учеников, способных к саморазвитию и достижению высоких результатов в обучении и жизни.

1.2 Возрастные особенности в обучении у учащихся средних классов школы

Психологические особенности младшего подросткового возраста в общем виде можно охарактеризовать так: у школьника изменяется познавательная сфера, на что оказывает влияние начинающееся половое созревание, поэтому тормозится темп деятельности, на исполнение какой-либо работы теперь ребенку потребуется большее количество времени. Вот почему необходимо учитывать и подбирать для школьников разные вариации заданий, чтобы принимать во внимание темп работы разных учащихся.

Как было отмечено выше, характерная особенность подросткового возраста – половое созревание организма. «Это время не только полового созревания, но и глобальных изменений в психике» [15].

У девочек оно начинается практически с одиннадцати лет, у мальчиков – несколько позже. Подростковый период, также известный как пубертат, представляет собой один из самых сложных и значительных этапов в жизни каждого человека. На протяжении этого времени происходит ряд кардинальных изменений как на физиологическом, так и на психологическом уровнях, которые могут сильно повлиять на личность подростка. Он начинает переживать не только физическую трансформацию своего тела, но и сталкивается с глубинными эмоциональными и социальными преобразованиями. Этот возраст часто описывают как критический и переломный период, когда подросток начинает искать свою идентичность, переосмысливать отношения с окружающими и формировать собственные взгляды на жизнь. Все эти изменения требуют от молодого человека огромной адаптационной способности и могут быть источником как новых возможностей, так и трудностей.

Следует отметить психологическую черту этого возраста — избирательность внимания. Это подразумевает, что дети реагируют на

интересные и необычные уроки, в то время как их быстрая смена фокуса внимания затрудняет сосредоточение на одной задаче на длительное время. «Однако, если создаются трудно преодолеваемые и нестандартные ситуации ребята занимаются с удовольствием и длительное время» [32].

Одной из ключевых характеристик мышления подростка является его склонность к критичности. Ребенок, который ранее безоговорочно принимал точку зрения взрослых, начинает формировать собственное мнение и активно его демонстрировать, стремясь заявить о себе. В этот период подростки часто вступают в споры, выражают несогласие, а слепое подчинение авторитету старших значительно снижается. Родители нередко оказываются в растерянности, полагая, что на ребенка оказывает влияние окружение, что приводит к напряженности в семье. Возникает ситуация, когда старшее поколение теряет контроль, а младшее отказывается следовать привычным моделям поведения.

Средний школьный возраст считается наиболее подходящим для развития творческого потенциала. Подростки проявляют интерес к решению нестандартных задач, анализу причинно-следственных связей, поиску сходств и различий. Их привлекают внеурочные мероприятия и интерактивные формы занятий, где они могут выразить свою точку зрения, участвовать в дискуссиях, отстаивать свою позицию и доказывать свою правоту.

Изучение внутреннего мира подростков выявляет одну из ключевых проблем этого возраста – разрыв между убеждениями, моральными принципами и реальными поступками. Нравственные идеалы и система ценностей в этот период еще не сформированы окончательно и могут быть неустойчивыми. Влияние внешних факторов, таких как семейные конфликты, трудности в общении со сверстниками или жизненные неурядицы, может осложнить процесс личностного становления. Задача педагога заключается в том, чтобы помочь подросткам накопить

нравственный опыт и сформировать устойчивую систему справедливых оценок.

Эмоциональная сфера в подростковом возрасте играет особую роль. Подростки часто проявляют чувства очень ярко, иногда даже чрезмерно. Этот период нередко называют временем кризиса, который может сопровождаться такими проявлениями, как упрямство, эгоцентризм, замкнутость, резкие перепады настроения. Педагогу важно быть внимательным к внутреннему миру подростка, уделять больше времени индивидуальной работе и обсуждать проблемы в доверительной обстановке.

Подростки склонны к подражанию, что иногда приводит к формированию ошибочных или даже аморальных представлений. Мальчики часто выбирают себе кумиров среди сильных, смелых и независимых личностей, но в роли образца для подражания могут оказаться как вымышленные персонажи, так и реальные люди с сомнительной репутацией. Стремясь копировать их поведение, подростки могут переступить грань, где смелость превращается в жестокость, а независимость – в пренебрежение нормами морали.

Девочки-подростки, в силу более раннего физического созревания, часто стремятся к общению с мальчиками старшего возраста. Исследования показывают, что в этом возрасте происходит смещение акцентов с традиционных ценностей на ложные или даже антисоциальные идеалы [40]. Многие подростки, независимо от пола, не связывают свое будущее с трудом, особенно в сфере материального производства. Это ставит перед педагогами задачу глубокого понимания особенностей подросткового возраста и умения находить подход к каждому ученику, учитывая сложность и противоречивость их жизненной ситуации. Такой подход поможет преодолеть отчуждение и выстроить гармоничные отношения в системе «школа – семья – общество – ребенок».

Для подростков крайне важны возможности самовыражения и самореализации. Их привлекают уроки, которые позволяют проявлять инициативу, учитывают их интересы и дают возможность самостоятельно организовывать процесс обучения. Подростки ценят возможность участвовать в диалогах, принимать решения и чувствовать свою значимость. При организации учебного процесса педагогу следует ориентироваться на индивидуальные особенности каждого ученика, а не на коллектив в целом. Это позволит создать условия для личностного роста и развития каждого подростка.

1.3 Основные типы и виды уроков в школе по ФГОС

Федеральный Государственный Образовательный Стандарт (ФГОС) во главу угла ставит развитие личности ребенка. Данная задача требует от учителя нового подхода к организации процесса обучения [10]. Урок, как и было раньше, остается основной единицей обучающего процесса. Но теперь изменились требования к проведению урока, предложена другая классификация уроков. Специфика системно-деятельностного подхода предполагает и другую структуру урока, которая отличается от привычной, классической схемы. Рассмотрим, какие типы уроков по ФГОС предложены в методике, в чем их предназначение и какие виды, и формы предлагают нам новые требования.

Требования к современному уроку по ФГОС

1. Урок обязан иметь личностно-ориентированный, индивидуальный характер.
2. В приоритете самостоятельная работа учеников, а не учителя.
3. Осуществляется практический, деятельностный подход.
4. Каждый урок направлен на развитие универсальных учебных действий (УУД): личностных, коммуникативных, регулятивных и познавательных.

5. Авторитарный стиль общения между учеником и учителем уходит в прошлое. Теперь задача учителя — помогать в освоении новых знаний и направлять учебный процесс.

Типы уроков по ФГОС

Разработчики новых образовательных стандартов предлагают выделять четыре основных типа уроков в зависимости от поставленных целей [26]:

Тип №1. Урок открытия новых знаний, обретения новых умений и навыков

Цели:

- Деятельностная: научить детей новым способам нахождения знания, ввести новые понятия, термины.
- Содержательная: сформировать систему новых понятий, расширить знания учеников за счет включения новых определений, терминов, описаний.

Структура урока обретения новых знаний:

- 1) Мотивационный этап.
- 2) Этап актуализации знаний по предложенной теме и осуществление первого пробного действия
- 3) Выявление затруднения: в чем сложность нового материала, что именно создает проблему, поиск противоречия
- 4) Разработка проекта, плана по выходу из создавшегося затруднения, рассмотрения множества вариантов, поиск оптимального решения.
- 5) Реализация выбранного плана по разрешению затруднения. Это главный этап урока, на котором и происходит "открытие" нового знания.
- 6) Первичное закрепление нового знания.
- 7) Самостоятельная работа и проверка по эталону.
- 8) Включение в систему знаний и умений.
- 9) Рефлексия, включающая в себя и рефлексия учебной деятельности, и самоанализ, и рефлексия чувств и эмоций.

Тип №2. Урок рефлексии

Цели:

- Деятельностная: формировать у учеников способность к рефлексии коррекционно-контрольного типа, научить детей находить причину своих затруднений, самостоятельно строить алгоритм действий по устранению затруднений, научить самоанализу действий и способам нахождения разрешения конфликта.
- Содержательная: закрепить усвоенные знания, понятия, способы действия и скорректировать при необходимости.

Структура урока-рефлексии по ФГОС:

- 1) Мотивационный этап.
- 2) Актуализация знаний и осуществление первичного действия.
- 3) Выявление индивидуальных затруднений в реализации нового знания и умения
- 4) Построение плана по разрешению возникших затруднений (поиск способов разрешения проблемы, выбор оптимальных действий, планирование работы, выработка стратегии).
- 5) Реализация на практике выбранного плана, стратегии по разрешению проблемы.
- 6) Обобщение выявленных затруднений.
- 7) Осуществление самостоятельной работы и самопроверки по эталонному образцу.
- 8) Включение в систему знаний и умений.
- 9) Осуществление рефлексии.

В структуре урока рефлексии четвертый и пятый этап может повторяться в зависимости от сложности выявленных затруднений и их обилия.

Тип №3. Урок систематизации знаний (общеметодологической направленности)

Цели:

- Деятельностная: научить детей структуризации полученного знания, развивать умение перехода от частного к общему и наоборот, научить видеть каждое новое знание, повторить изученный способ действий в рамках всей изучаемой темы.
- Содержательная: научить обобщению, развивать умение строить теоретические предположения о дальнейшем развитии темы, научить видению нового знания в структуре общего курса, его связь с уже приобретенным опытом и его значение для последующего обучения.

Структура урока систематизации знаний:

- 1) Самоопределение.
- 2) Актуализация знаний и фиксирование затруднений.
- 3) Постановка учебной задачи, целей урока.
- 4) Составление плана, стратегии по разрешению затруднения.
- 5) Реализация выбранного проекта.
- 6) Этап самостоятельной работы с проверкой по эталону.
- 7) Этап рефлексии деятельности.

Тип №4. Урок развивающего контроля

Цели:

- Деятельностная: научить детей способам самоконтроля и взаимоконтроля, формировать способности, позволяющие осуществлять контроль.
- Содержательная: проверка знания, умений, приобретенных навыков и самопроверка учеников.

Структура урока развивающего контроля:

- 1) Мотивационный этап.
- 2) Актуализация знаний и осуществление пробного действия.
- 3) Фиксирование локальных затруднений.
- 4) Создание плана по решению проблемы.
- 5) Реализация на практике выбранного плана.

- 6) Обобщение видов затруднений.
- 7) Осуществление самостоятельной работы и самопроверки с использованием эталонного образца.
- 8) Решение задач творческого уровня.
- 9) Рефлексия деятельности.

Виды уроков для каждого типа урока по ФГОС

Структура ФГОС вводит новое понятие — «учебная ситуация». То есть учитель должен теперь не преподносить готовое знание, а строить на уроках такую ситуацию, в ходе которой дети сами учатся находить предмет изучения, исследовать его, сравнивать с уже имеющимся опытом, формулировать собственное описание.

Создание учебной ситуации строится с учетом возрастных и психологических особенностей учеников, степени сформированности их УУД, специфики учебного заведения.

Так, если в старших классах можно оперировать уже накопленными знаниями, то в начальной школе учебные ситуации строятся на основе наблюдений, житейского опыта, эмоционального восприятия.

Виды уроков по ФГОС:

1. Урок открытия нового знания: лекция, путешествие, инсценировка, экспедиция, проблемный урок, экскурсия, беседа, конференция, мультимедиа-урок, игра, уроки смешанного типа.

2. Урок рефлексии: сочинение, практикум, диалог, ролевая игра, деловая игра, комбинированный урок

3. Урок общеметодологической направленности: конкурс, конференция, экскурсия, консультация, урок-игра, диспут, обсуждение, обзорная лекция, беседа, урок-суд, урок-откровение, урок-совершенствование.

4. Урок развивающего контроля: письменные работы, устные опросы, викторина, смотр знаний, творческий отчет, защита проектов, рефератов, тестирование, конкурсы.

Из вышеперечисленного можно сделать вывод, что в современных условиях, в соответствии с требованиями ФГОС, уроки предполагают значительную перестройку учебного процесса. Эти стандарты не ограничиваются лишь изменениями в содержании обучения; они также устанавливают новые критерии и ожидания относительно результатов образовательного процесса. Это означает, что теперь важна не только передача знаний, но и формирование у учащихся ключевых компетенций и умений, которые будут необходимы им в дальнейшей жизни.

Кроме того, ФГОС вводит концепцию новой типологии уроков, что подразумевает разнообразие форм и методов обучения, способствующих более глубокому вовлечению учащихся в процесс. А также представляет собой инициативу по совершенствованию внеурочной деятельности, что дополнительно способствует всестороннему развитию ребенка. Этот новый подход позволяет рассматривать обучение как единую систему, охватывающую разные аспекты жизни ученика — как в рамках классного обучения, так и за его пределами.

Таким образом, реализация этих новшеств требует не только от педагогов умения адаптироваться к изменениям, но и активного участия в создании среды, способствующей гармоничному развитию учащихся. Они должны работать над тем, чтобы объединить все элементы учебного процесса в единую систему, поддерживающую рост каждого ребенка. В итоге, образовательный процесс должен приобрести целостность, направленную на формирование личности, способной к самостоятельному и критическому мышлению, что является ключевым аспектом современного образования.

1.4. Сущность и особенности понятия «Интеллектуальные игры»

Интеллектуальные игры занимают особое место в педагогике, так как они представляют собой уникальный синтез игровой и образовательной

деятельности. Преимуществом интеллектуальных игр является то, что в их основе лежат не предметные знания, формируемые школьной программой, а «компетенции», т.е. то, что определяет способность человека свои знания и умения применять в конкретных ситуациях [20].

Интеллектуальные игры направлены на развитие когнитивных способностей, творческого мышления, эрудиции и социальных навыков участников. В отличие от традиционных форм обучения, интеллектуальные игры позволяют вовлечь учащихся в активный процесс познания, делая его увлекательным и мотивирующим. В педагогическом контексте они выступают как эффективный инструмент для формирования критического мышления, умения работать в команде и решения нестандартных задач.

Интеллектуальные игры — это вид деятельности, в основе которой лежит применение участниками своих умственных способностей, знаний и творческого потенциала. Они могут быть как индивидуальными, так и коллективными, но всегда предполагают выполнение заданий, требующих аналитического и креативного подхода. Особенностью таких игр является их соревновательный характер, который стимулирует участников к активному участию и достижению высоких результатов.

С педагогической точки зрения, интеллектуальные игры выполняют несколько ключевых функций [27]:

- Образовательная: игры способствуют усвоению новых знаний, расширению кругозора и развитию эрудиции.
- Развивающая: они стимулируют мышление, память, внимание и другие когнитивные процессы.
- Воспитательная: игры формируют такие качества, как ответственность, умение работать в команде, уважение к соперникам.
- Мотивационная: соревновательный элемент и интересный формат повышают вовлеченность участников в процесс обучения.

Особенности интеллектуальных игр в педагогике [7]:

1. Интерактивность и вовлеченность

Интеллектуальные игры предполагают активное участие всех игроков, что делает процесс обучения более динамичным и интересным. Участники не просто пассивно воспринимают информацию, а активно взаимодействуют с ней, что способствует более глубокому усвоению материала.

2. Развитие критического и творческого мышления

Задания в интеллектуальных играх часто требуют нестандартных решений, что стимулирует участников мыслить критически и творчески. Это особенно важно в современном мире, где умение находить неординарные подходы к решению проблем становится ключевым навыком.

3. Формирование коммуникативных навыков

Многие интеллектуальные игры предполагают командную работу, что способствует развитию навыков общения, сотрудничества и взаимопомощи. Участники учатся слушать друг друга, аргументировать свою точку зрения и находить компромиссы.

4. Адаптивность и универсальность

Интеллектуальные игры могут быть адаптированы под различные возрастные группы, уровни подготовки и образовательные цели. Они могут использоваться как в школьной программе, так и в дополнительном образовании, а также в рамках внеклассных мероприятий.

5. Соревновательный элемент

Соревновательный характер игр мотивирует участников к активной работе и стремлению к победе. Это не только повышает интерес к обучению, но и помогает развить такие качества, как целеустремленность, настойчивость и умение справляться с неудачами.

6. Интеграция знаний из разных областей

Интеллектуальные игры часто требуют от участников применения знаний из различных дисциплин: истории, литературы, науки, искусства и

других. Это способствует формированию междисциплинарного мышления и пониманию взаимосвязей между различными областями знаний.

Интеллектуальные игры являются важным элементом современной педагогики, сочетая в себе образовательные, развивающие и воспитательные функции. Они не только помогают учащимся усваивать новые знания, но и развивают их личностные качества, такие как критическое мышление, креативность и умение работать в команде. В условиях постоянного изменяющегося мира soft skills и способность к постоянному обучению, интеллектуальные игры становятся незаменимым инструментом для подготовки учащихся к будущим вызовам [39]. Их использование в образовательном процессе позволяет сделать обучение более эффективным, увлекательным и соответствующим требованиям современного общества.

1.5 Виды интеллектуальных игр, которые можно использовать на уроках для формирования положительной учебной мотивации у учащихся средних классов

Все интеллектуальные игры условно можно разделить на элементарные и составные (представляющие из себя сочетание элементарных) [21]. Элементарные игры – это простейшие, например, интеллектуальные разминки, тестовые игры, загадки. Составные игры представляют собой сочетание определённых элементарных интеллектуальных игр. Интеллектуальные игры – это отличный способ не только обогатить знания учащихся, но и стимулировать их учебную мотивацию. Среди различных видов таких игр можно выделить несколько, которые особенно подходят для уроков и помогают формированию положительной учебной мотивации у учащихся средних классов.

Рассмотрим некоторые виды интеллектуальных игр, которые можно использовать на уроках:

1. Викторины

Викторины – это классический вид интеллектуальных игр, который активно используется в образовательном процессе [6]. Они представляют собой вопросы и задания, на которые учащиеся должны дать правильные ответы. Викторины могут быть как индивидуальными, так и командными, что позволяет развивать не только знания, но и навыки работы в группе.

Преимущества викторин:

- Развивают эрудицию и память.
- Позволяют быстро проверить уровень знаний учащихся.
- Создают атмосферу соревнования, что повышает интерес к уроку.
- Могут быть адаптированы под любую тему или предмет.

Примеры использования:

На уроках истории можно провести викторину по ключевым событиям определенного периода.

На уроках литературы – викторина по произведениям изучаемого автора.

На уроках естествознания – вопросы о природных явлениях или научных открытиях.

2. Квесты

Квесты – это игровые задания, связанные с поиском информации, решением головоломок и выполнением логических задач [33]. Изначально термин «квест» применялся исключительно к компьютерным играм, где игрок управляет виртуальным персонажем, который оказывается в различных ситуациях и исследует игровой мир. Основной особенностью квеста является необходимость применения интеллектуальных усилий со стороны игрока, при этом центральное место в процессе занимает решение головоломок и сложных задач. В наши дни они могут быть как реальными (например, поиск предметов в классе), так и виртуальными (использование онлайн-платформ).

Преимущества квестов:

- Развивают логическое мышление и креативность.
- Учат работать с информацией и находить решения в нестандартных ситуациях.
- Повышают вовлеченность учащихся, так как процесс напоминает приключение.
- Могут быть использованы для межпредметной интеграции.

Примеры использования:

На уроках географии – квест по поиску «сокровищ» с использованием карт и координат.

На уроках математики – решение задач, которые приводят к следующему этапу квеста.

На уроках иностранного языка – поиск подсказок, зашифрованных на изучаемом языке.

3. Дебаты

Дебаты – это форма интеллектуальной игры, где учащиеся обсуждают спорные темы, аргументируя свою позицию. Основное назначение дебатов – обучение приёмам дискуссии, развитие интеллектуальных, лингвистических, коммуникативных навыков, поиск истины и достижение консенсуса [18]. Этот вид игры развивает не только знания, но и навыки критического мышления, ораторского мастерства и умения вести дискуссию.

Преимущества дебатов:

- Учат формулировать и отстаивать свою точку зрения.
- Развивают навыки публичных выступлений.
- Помогают понять разные точки зрения на одну проблему.
- Повышают уверенность в себе.

Примеры использования:

На уроках обществознания – дебаты на тему «Плюсы и минусы глобализации».

На уроках литературы – обсуждение мотивов поступков героев.

На уроках биологии – дискуссия о пользе и вреде генной инженерии.

4. Настольные игры

Настольная игра представляет собой вид игровой деятельности, основанной на взаимодействии с небольшим набором предметов, которые легко помещаются на столе или в руках участников [Батищева, Комарова, 2024]. Обычно в такие игры вовлечены два или более игроков, а сам процесс может проходить на специальной доске, игровом поле или даже на обычном столе. Игровая доска часто содержит маркировки и выделенные зоны, которые подробно описываются в правилах. Дополнительными элементами настольных игр могут служить фишки, карточки и другие компоненты, каждый из которых выполняет определенную функцию в ходе игры.

Настольные игры, такие как шахматы, шашки, «Эрудит» или «Монополия», находят широкое применение в образовательной сфере. Они способствуют развитию стратегического мышления, логики, умения анализировать ситуацию и планировать свои действия. Кроме того, такие игры учат игроков принимать решения в условиях ограниченных ресурсов, что особенно важно для формирования навыков критического мышления. В процессе игры участники также развивают социальные навыки, такие как умение взаимодействовать с другими, договариваться и работать в команде.

Преимущества настольных игр:

- Развивают концентрацию и внимание.
- Учат принимать решения в условиях ограниченных ресурсов.
- Способствуют развитию социальных навыков, так как предполагают взаимодействие с другими игроками.
- Могут быть адаптированы под учебные цели.

Примеры использования:

На уроках математики – игра в «Монополию» для изучения основ экономики.

На уроках русского языка – игра в «Эрудит» для расширения словарного запаса.

На уроках истории – создание настольной игры по ключевым событиям определенной эпохи.

5. Творческие задания и проекты

Творческие задания, такие как создание презентаций, видеороликов или макетов, также можно рассматривать как форму интеллектуальной игры. Они позволяют учащимся проявить свои творческие способности и применить знания на практике.

Преимущества творческих заданий:

- Развивают креативность и самостоятельность.
- Учат работать с информацией и презентовать
- Повышают интерес к предмету через личную вовлеченность.
- Способствуют развитию soft skills, таких как управление временем и командная работа.

Примеры использования:

На уроках литературы – создание экстенсива по изучаемым произведениям.

На уроках истории – разработка макетов исторических событий.

На уроках биологии – создание презентаций о редких видах животных.

Необходимо учитывать, что применение интеллектуальных игр в образовательном процессе должно быть осмысленным и органично интегрированным в учебный план. Такие игры должны быть ориентированы на конкретные задачи, способствовать развитию когнитивных способностей учащихся и пробуждать их интерес к обучению. Разнообразие форм

интеллектуальных игр позволяет создать вдохновляющую и мотивирующую атмосферу, особенно для учеников средних классов.

Игровой формат занятий достигается за счет использования игровых методов и ситуаций, которые выступают в качестве инструментов активизации и стимулирования учебной активности школьников. Внедрение игровых элементов в уроки осуществляется по следующим ключевым направлениям [27]:

- Дидактическая цель преподносится учащимся в виде игровой задачи.
- Учебный процесс строится в соответствии с правилами игры.
- Учебный материал становится основным ресурсом для игры.
- Включаются элементы соревнования, которые трансформируют образовательные задачи в игровые.

Проблема снижения учебной мотивации чаще всего возникает в средней школе, когда учащиеся сталкиваются с возрастающими трудностями: увеличивается объем и сложность материала, требующего значительных усилий для освоения. На этом этапе у многих школьников внутренняя мотивация еще недостаточно развита, поэтому ключевая задача педагога – помочь ученикам сохранить и укрепить интерес к предмету.

Стоит также подчеркнуть, что высокая мотивация к изучению предмета может компенсировать недостаточный уровень способностей ученика. Согласно психологическим исследованиям, мотивация играет более важную роль в успешности обучения наряду с уровнем интеллекта [30].

Принцип мотивации в обучении заключается в том, что ученик должен добровольно вовлекаться в учебный процесс [21]. Для этого задания должны быть интересными, творческими и проблемными, но при этом соответствовать возможностям учащихся. Инструкции учителя должны быть четкими, продуманными и легко воспринимаемыми.

Игра по своей природе эмоциональна и способна оживить даже самую сложную информацию, делая ее яркой и запоминающейся. В игровом процессе каждый ученик вовлекается в активную деятельность. Даже те дети, которые обычно проявляют интеллектуальную пассивность, в условиях игры способны выполнить объем работы, недоступный им в стандартной учебной ситуации.

Материал, освоенный в ходе игровой деятельности, забывается медленнее и в меньшей степени, чем тот, который изучался без использования игровых методов. Это связано с тем, что игра сочетает в себе занимательность, которая делает процесс познания доступным и увлекательным, и активную деятельность, благодаря которой знания усваиваются более глубоко и прочно. Таким образом, интеллектуальные игры становятся мощным инструментом для повышения эффективности обучения и поддержания интереса учащихся к учебному процессу [38].

1.6 Методики диагностирования уровня познавательной мотивации учащихся

Диагностика уровня познавательной мотивации учащихся является важным этапом в образовательном процессе, так как позволяет выявить степень заинтересованности школьников в обучении, их отношение к учебной деятельности и эмоциональное состояние на уроках. Для этого используются различные методики, которые помогают учителям и психологам понять, что движет учениками, и скорректировать учебный процесс с учетом их потребностей. Рассмотрим одну из таких методик — «Направленность на оценку» Т.Д. Дубовицкой, а также подход, основанный на опроснике Ч. Д. Спилбергера в модификации А.Д. Андреевой.

Методика «Направленность на оценку»

Эта методика предназначена для диагностики мотивации к обучению у учащихся 6 классов и позволяет определить, насколько важна для них

школьная оценка. Основная цель – выявить отметочную мотивацию, то есть значимость оценки для ученика.

Отметочная мотивация – это стремление ученика получать высокие оценки, которые становятся для него главным стимулом к учебе. Однако такая мотивация может быть как положительной (если оценки стимулируют к углубленному изучению материала), так и отрицательной (если ученик учится только ради оценки, не стремясь к реальному пониманию предмета).

Процедура проведения:

Ученикам предлагается ответить на ряд вопросов, связанных с их отношением к школьным оценкам. Ребёнок должен поставить рядом с каждым вопросом знак «+» («Да») или «-» («Нет»). На основе ответов учитель или психолог анализирует, насколько важна оценка для ученика, и делает выводы о его мотивации.

Примеры вопросов:

1. Для меня важно получать только хорошие оценки?
2. Я расстраиваюсь, если получаю низкую оценку?
3. Я стараюсь учиться лучше, чтобы получить высокую оценку?
4. Оценки для меня не имеют значения, главное — понять материал?

Результаты:

Если большинство ответов «+», это свидетельствует о высокой отметочной мотивации.

Если преобладают ответы «-», можно сделать вывод, что оценки не являются для ученика основным стимулом к учебе.

Диагностика мотивации в средних классах (на основе опросника Ч. Д. Спилбергера, модификация А.Д. Андреевой)

Эта методика подходит для диагностики мотивации у учащихся средних классов и позволяет оценить не только общий уровень мотивации, но и эмоциональное состояние школьников на уроках. Она основана на опроснике Ч.Д. Спилбергера, адаптированном А.Д. Андреевой для использования в школьной практике.

Процедура проведения:

Диагностика проводится фронтально – со всем классом или группами учеников. Ученикам предлагается заполнить анкету, содержащую утверждения о том, как они обычно чувствуют себя на уроках. Ответы могут быть представлены в виде шкалы (например, от «совершенно не согласен» до «полностью согласен») или в формате «Да»/«Нет».

Пример утверждений:

- На уроках я чувствую себя уверенно.
- Я часто волнуюсь, когда отвечаю у доски.
- Мне нравится узнавать новое на уроках.
- Учёба вызывает у меня чувство тревоги.

Результаты:

Общий уровень мотивации – определяется на основе того, насколько положительно ученики оценивают свою учебную деятельность.

Познавательная активность – выявляется по ответам, связанным с интересом к новым знаниям и стремлением к обучению.

Мотивация достижений – оценивается по тому, насколько ученики стремятся к успеху и высоким результатам.

Эмоциональное состояние – позволяет выявить учащихся, у которых учёба вызывает отрицательные эмоции или провоцирует тревогу.

Преимущества методики:

- Позволяет получить комплексную картину мотивации и эмоционального состояния учащихся.
- Помогает выявить «группу риска» – учеников, которые испытывают трудности в обучении или негативно относятся к учебному процессу.
- Даёт возможность скорректировать учебный процесс с учетом индивидуальных особенностей учащихся.

Диагностика уровня познавательной мотивации учащихся – это важный инструмент для повышения эффективности образовательного процесса. Методика «Направленность на оценку» позволяет выявить,

насколько значимы оценки для учеников, и понять, является ли отметочная мотивация их основным стимулом к учебе. Опросник Ч. Д. Спилбергера в модификации А.Д. Андреевой помогает оценить общий уровень мотивации, познавательной активности и эмоционального состояния учащихся, что особенно важно в средних классах, когда у многих школьников наблюдается снижение интереса к учебе.

Использование этих методик позволяет учителям и психологам не только диагностировать проблемы, но и разрабатывать индивидуальные подходы к обучению, создавая условия для развития устойчивой познавательной мотивации у учащихся. Это, в свою очередь, способствует повышению успеваемости, снижению тревожности и формированию положительного отношения к учебной деятельности.

Выводы по первой главе

Сущность процесса формирования учебной мотивации является важнейшим аспектом современного обучения. Это означает, что здесь в поле внимания учителя оказывается не только осуществляемое школьником учение, но и происходящее в ходе учения развитие личности учащегося.

Особенности формирования мотивации учебной деятельности в подростковом возрасте заключаются в том, что:

- этот период характеризуется развитием и укреплением мотивов учебной деятельности;
- одной из основных характеристик подросткового мышления является критичность, что приводит к более придирчивому выбору деятельности, что, несомненно, усложняет работу педагога;
- средний школьный возраст считается наиболее подходящим периодом для раскрытия творческого потенциала, а интеллектуальные игры способствуют развитию творческих способностей;

- в этом возрасте укрепляются широкие познавательные мотивы, продолжают развиваться мотивы самосовершенствования, самообразования, достижения и самореализации.

Интеллектуальные игры являются отличным инструментом для обучения, поскольку они помогают развивать критическое мышление, логическое мышление, способность к анализу и решению проблем. Кроме того, игровая форма обучения делает процесс обучения увлекательным, интересным и захватывающим для учащихся. Урок с использованием интеллектуальных игр соответствует требованиям современного ФГОС: быть личностно-ориентированным, осуществлять практический, деятельностный подход к обучению и создавать атмосферу доброжелательной коммуникации учитель-ученик.

Каждый из видов интеллектуальных игр (викторина, квест, настольные игры и т.п.) позволяет ученикам активно участвовать в образовательном процессе, что способствует лучшему усвоению материала и повышению мотивации к обучению. Игры также помогают учащимся запомнить информацию лучше, поскольку они вовлечены в процесс обучения и учатся через практическое применение знаний.

Благодаря играм на уроках ученики могут улучшить свои навыки коммуникации, сотрудничества и решения конфликтов, что является важным аспектом их развития. Кроме того, игры могут помочь расширить кругозор учащихся, познакомить их с новыми темами и понятиями, а также способствовать развитию творческого мышления.

И чтобы определить сформированность положительной учебной мотивации, применяются такие диагностики как «Направленность на оценку» Т.Д. Дубовицкой и диагностику мотивации учения и эмоционального отношения к учению в средних классах школы (основанной на опроснике Ч. Д. Спилбергера, модификация А.Д. Андреевой). Они позволяют выявить динамику изменения мотивации ребенка к учебной деятельности, а также оценить, насколько

интеллектуальные игры способствуют повышению эффективности образовательного процесса. Вследствие можно будет вывести рекомендации для учителей по оптимизации процесса учебной деятельности.

ГЛАВА 2. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ПОЛОЖИТЕЛЬНОЙ МОТИВАЦИИ К ОБУЧЕНИЮ У УЧАЩИХСЯ СРЕДНИХ КЛАССОВ НА УРОКАХ

В современном образовании большое внимание уделяется использованию инновационных методов обучения, среди которых особое место занимают интеллектуальные игры. Они позволяют не только развивать креативное мышление, логику и аналитические способности учащихся, но и способствуют формированию положительной мотивации к учебному процессу. В данной практической главе диссертации рассматривается метод эксперимента как инструмент исследования влияния интеллектуальных игр на мотивацию учащихся средних классов к обучению на уроках. Результаты данного исследования позволят выявить эффективность применения интеллектуальных игр как средства формирования положительной мотивации у учащихся и определить их роль в образовательном процессе.

2.1 Диагностика уровня сформированности учебной мотивации у школьников средних классов

В данной главе расписаны методики, по которым была проведен педагогический эксперимент «до-после» уровня сформированности учебной мотивации у учащихся средних классов и описываются результаты исследования познавательной мотивации учащихся средних классов.

Для осуществления цели, задач и гипотезы исследования мы применили несколько научно-исследовательских методов:

Теоретический анализ – изучение и систематизация научной литературы, педагогических и психологических исследований по теме познавательной мотивации и использования интеллектуальных игр в образовательном процессе. Это позволило сформировать теоретическую базу исследования и определить ключевые подходы к проблеме.

Эмпирические методы:

1. Наблюдение – фиксация поведения и реакций учащихся во время уроков с использованием интеллектуальных игр. Это помогло оценить уровень вовлеченности и эмоционального отклика школьников.
2. Анкетирование и опросы – сбор данных о мотивации учащихся, их отношении к учебной деятельности и интеллектуальным играм. Для этого были использованы методики, такие как «Направленность на оценку» и опросник Ч. Д. Спилбергера в модификации А.Д. Андреевой.
3. Эксперимент – проведение серии уроков с включением интеллектуальных игр для оценки их влияния на познавательную мотивацию и успеваемость учащихся.
4. Статистические методы – количественная и качественная обработка данных, полученных в ходе анкетирования и эксперимента. Это позволило выявить закономерности, сделать выводы и подтвердить или опровергнуть гипотезу исследования.
5. Сравнительный анализ – сопоставление результатов, полученных до и после внедрения интеллектуальных игр, а также сравнение данных между группами учащихся с разным уровнем мотивации.

Использование этих методов позволило комплексно подойти к исследованию, обеспечив достоверность и обоснованность полученных результатов.

Цель исследования: познавательная мотивация учащихся средних классов.

Задачи исследования:

- 1) Обследовать познавательную мотивацию у школьников средних классов;
- 2) Выявить, насколько важную роль в формировании мотивации к обучению играют получаемые оценки;

- 3) Определить, у какого процента учеников низкая мотивация к обучению.

Педагогический эксперимент «до-после»

Одним из методов, успешно применяемых в педагогической науке, является эксперимент. Различные проблемы подготовки и проведения педагогического эксперимента рассматривались такими видными отечественными учеными, как С. И. Архангельский, Ю. К. Бабанский, В. И. Журавлев, В. И. Загвязинский, В. В. Краевский, А. И. Пискунов и др.

Педагогический эксперимент «до» и «после» позволяет сравнить ситуацию до и после введения какого-либо новшества.

Цель такого эксперимента – апробация и оценка эффективности предлагаемых к применению образовательных методик и технологий.

Для обеспечения большей достоверности результатов эксперимента предполагается участие в исследовании двух групп – экспериментальной и контрольной, или сравниваются данные, полученные при измерении на входе и на выходе.

На первом этапе производится входное исследование объекта – к примеру, оцениваются текущие знания обучающихся. На втором этапе для членов экспериментальной группы формируется экспериментальная ситуация, предполагающая изменение условий обучения или установление наблюдения за объектом исследования. На заключительном этапе полученные данные обобщаются, и производится анализ результатов педагогического эксперимента. Если запланированные изменения произошли, то гипотеза признаётся подтверждённой.

Эффективность педагогического эксперимента «до» и «после» оценивается путём сравнения исходного уровня и конечного уровня по итогам эксперимента. Это позволяет выявить влияние экспериментальных методов на успеваемость учащихся, успешность освоения учебного материала, мотивацию учеников и другие показатели.

Эксперимент проводился среди двух групп учеников 6 классов на базе лицея №120 г. Челябинска.

Обе были определены предварительным тестированием (Приложение 1) как примерно равные по уровню успеваемости и мотивации. Определение порядка использования методик было выстроено по следующим принципам:

1. До начала занятия ребенок испытывает меньшую усталость, чем после. Соответственно, ответы на вопросы об оценках будут более правдивы, что, несомненно, повлияет на определение результатов мотивации к обучению. Поэтому методику «Направленность на оценку» поставили в начале урока.

2. Методика диагностики мотивации учения и эмоционального отношения помогает определить, как проходят занятия для ученика, насколько ему комфортно и интересно учиться. Вопросы в данном виде тестирования направлены на выявление уровня стресса у ребенка, соответственно, можно было сделать вывод, насколько его мотивация к обучению повышается/понижается в ходе образовательного процесса. Поэтому этот опрос поставили в конце занятия.

Эксперимент проводился следующим образом:

1. Было проведено 4 занятия. Самое первое – без использования интеллектуальной игры, ученики ответили на опросы по методикам в начале и в конце урока.
2. Остальные 3 занятия были проведены с использованием трех интеллектуальных игр: викторина, настольная игра и творческое задание (Приложения 2-4).
3. В конце 4 занятия были повторно выданы опросники по методикам, чтобы проверить, изменились ли ответы учеников после участия в игровых форматах занятий.
4. Отдельно на 5 занятии был проведен тест, направленный на проверку знаний, полученных в ходе уроков с использованием

интеллектуальных игр. Цель тестирования – оценить эффективность применения таких игр в учебном процессе.

Полученная информация была использована для формулирования выводов о том, насколько эффективно использование интеллектуальных игр на уроках.

Первый урок во всех группах проводился согласно учебно-методическим материалам, выдаваемых в школах. Т.е. использовался учебник по ФГОС, конспект занятия составлялся в соответствии с предлагаемой теорией и упражнениями по теме (Приложение 5). В начале детям выдавалась анкета по методике «Направленности на оценку», которую они заполняли на протяжении 5 минут. Ребенок должен был ответить на 12 предложенных вопросов, поставив рядом «+» («Да») или «-» («Нет») (Приложение 6). По первым 9 вопросам начислялись за каждое «Да» по 1 баллу, по остальным – за ответы «Нет». Потом все суммировались. Чем больше было начислено баллов за ответы, тем отчетливая мотивация ребенка считалась наиболее высокой.

В дальнейшем результаты проведенного тестирования показали следующее (Таблица 2.1):

Таблица 2.1 – Распределение ответов учащихся на тестовые вопросы (В.1-В.12) и суммарные баллы уровня отчетливой мотивации

Ответы учеников, где В* – это «вопрос»												Сумма баллов каждого ученика
В. 1	В. 2	В. 3	В. 4	В. 5	В. 6	В. 7	В. 8	В. 9	В. 10	В. 11	В. 12	
0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	5
0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	6
1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	4
1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	10
1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	8
1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	8
0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	6
1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	9
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	6
1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	3

Продолжение таблицы 2.1

0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	6
0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	7
0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	5
0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	3
1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	8
0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5
1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	8
1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	4
1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	8
0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	6
0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	4
1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	5

Суммируя полученные баллы, делаем выводы по следующей системе оценивания:

0-5 баллов – низкий показатель мотивации ученика

6-8 баллов – средний показатель мотивации ученика

9-12 – высокий показатель мотивации ученика

Из 25 опрошенных учащихся 48% показывают среднюю отметочную мотивацию, 40% низкую и только 12% считают оценки очень важным для себя показателем в учебе.

У большинства учеников средняя и низкая отметочная мотивация, это может означать снижение интереса к учёбе и трудности в учебной деятельности.

Некоторые причины низкой мотивации [30]:

- Внешние. Понижение ценности образования в обществе, семейный уклад, отношение к образованию родителей, несовершенная организация учебного процесса (неинтересные уроки, отсутствие индивидуального подхода).
- Внутренние. Слабое здоровье учащихся или особенности их нервной системы, низкое развитие интеллекта, недостаточное развитие волевой сферы, пониженная самооценка ученика (рисунок 2.1).

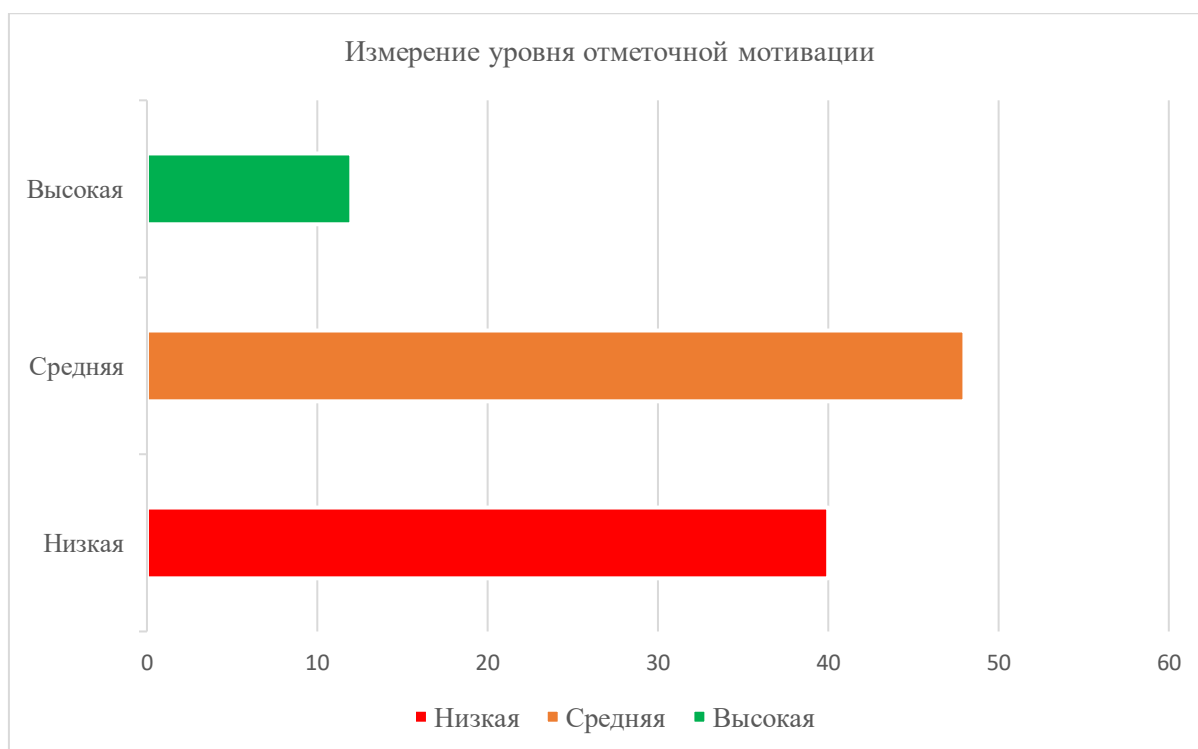


Рисунок 2.1 – Распределение показателей уровня отметочной мотивации

Для решения проблемы неуспеваемости и повышения качества обучения важно выявить причины снижения мотивации и принять меры для её повышения. Например, создавать психологическую атмосферу, которая способствует зарождению интереса к учёбе, подбадривать учеников, создавать ситуацию успеха.

После проведения основной части урока мы провели еще одно тестирование, уже по методике диагностики мотивации учения и эмоционального отношения к учению. Учащиеся заполняли анкету, где были предоставлены фразы, относящиеся к их эмоциональному состоянию и варианты ответов: «Почти никогда / Иногда / Часто / Почти всегда» (Приложение 7). Нужно было внимательно прочитать каждое предложение и обвести кружком одну из цифр, расположенных справа, в зависимости от того, какие они обычно испытывали эмоции, находясь на занятиях. Результаты показали следующее (таблица 2.2):

Таблица 2.2 – Показатели психологических характеристик учащихся с описательной статистикой

Познавательная активность	Мотивация достижения	Тревожность	Гнев
количество баллов			
28	22	23	10
28	28	19	19
34	29	19	19
22	23	25	20
24	22	23	10
34	30	18	10
21	25	24	19
23	25	10	23
27	23	12	21
25	27	15	18
23	25	10	22
24	27	7	23
30	23	9	26
27	29	14	14
26	27	12	14
26	32	17	25
30	24	21	22
36	28	14	15
25	26	20	30
32	40	10	20
28	34	15	17
18	24	35	10
22	32	28	15
15	20	40	6
34	38	18	18
Ср. значение 26,5	Ср. значение 27,3	Ср. значение 18,3	Ср. значение 17,8
Мин. 15	Мин. 20	Мин. 7	Мин. 6
Макс. 36	Макс. 40	Макс. 40	Макс. 30

Тест был предназначен для оценки уровня мотивации, эмоционального состояния и отношения к учебному процессу у школьников. Он включает четыре шкалы: познавательная активность, мотивация достижения, тревожность и гнев. Каждая шкала состоит из 10 пунктов, и на основе ответов испытуемого подсчитываются баллы по каждой шкале. Затем эти баллы используются для расчета общего уровня мотивации учения (таблица 2.3).

Таблица 2.3 – Распределение пунктов теста по шкалам

Шкала	Пункты, номер
Познавательная активность	2 6 10 14 18 22 26 30 34 38
Мотивация достижения	4 8 12 16 20 24 28 32 36 40
Тревожность	1 5 9 13 17 21 25 29 33 37
Гнев	3 7 11 15 19 23 27 31 35 39

Обработка полученных результатов:

1. Подсчет баллов по шкалам:

Для каждого пункта шкалы присваивается вес в зависимости от ответа испытуемого:

- Если пункт прямой (высокая оценка отражает наличие эмоции), то вес соответствует выбранному ответу (1, 2, 3, 4).
- Если пункт обратный (высокая оценка отражает отсутствие эмоции), то вес считается в обратном порядке (4, 3, 2, 1).

Суммируются веса по всем 10 пунктам каждой шкалы. Минимальный балл по шкале – 10, максимальный – 40.

Обратные пункты:

- Познавательная активность: пункты 14, 30, 38.
- Тревожность: пункты 1, 9, 25, 33.
- Мотивация достижения: пункты 4, 20, 32.
- Гнев: обратных пунктов нет.

Пропущенные ответы:

- Если пропущен 1 пункт, можно подсчитать средний балл по оставшимся 9 пунктам и умножить его на 10.
- Если пропущено 2 и более пунктов, данные испытуемого не учитываются.

2. Расчет общего балла:

Общий балл рассчитывается по формуле:

$$ПА + МД + (-Т) + (-Г)$$

- ПА – балл по шкале познавательной активности,
- МД – балл по шкале мотивации достижения,
- Т – балл по шкале тревожности,
- Г – балл по шкале гнева.

Общий балл может находиться в диапазоне от -60 до +60.

3. Интерпретация результатов:

- I уровень (45–60 баллов): Продуктивная мотивация с выраженным преобладанием познавательной мотивации и положительным эмоциональным отношением к учению.
- II уровень (29–44 балла): Продуктивная мотивация, позитивное отношение к учению, соответствие социальному нормативу.
- III уровень (13–28 баллов): Средний уровень с несколько сниженной познавательной мотивацией.
- IV уровень (-2–12 баллов): Сниженная мотивация, переживание «школьной скуки», отрицательное эмоциональное отношение к учению.
- V уровень (-3–60 баллов): резко отрицательное отношение к учению.

Пример расчета:

Предположим, испытуемый набрал следующие баллы:

- Познавательная активность (ПА): 32 балла,
- Мотивация достижения (МД): 28 баллов,
- Тревожность (Т): 18 баллов,

- Гнев (Г): 12 баллов.

Тогда общий балл будет: $32+28+(-18)+(-12)=30$

Это соответствует II уровню – продуктивная мотивация, позитивное отношение к учению.

Подсчет результатов учеников выявил следующее (таблица 2.4):

Таблица 2.4 – Уровни мотивации к учению, полученные в результате тестирования

Суммарно баллов	Категория	Распределение по категориям
17	III уровень	I уровень – 0 II уровень – 5 уч. III уровень – 13 уч. IV уровень – 5 уч. V уровень – 2 уч. I уровень (45–60 баллов): Продуктивная мотивация. II уровень (29–44 балла): Позитивное отношение к учению, соответствие социальному нормативу. III уровень (13–28 баллов): Средний уровень с несколько сниженной познавательной мотивацией. IV уровень (-2–12 баллов): Сниженная мотивация. V уровень (-3–60 баллов): Резко отрицательное отношение к учению.
18	III уровень	
25	III уровень	
0	IV уровень	
13	III уровень	
36	II уровень	
3	IV уровень	
15	III уровень	
17	III уровень	
19	III уровень	
16	III уровень	
21	III уровень	
18	III уровень	
28	III уровень	
27	III уровень	
16	III уровень	
11	IV уровень	
35	II уровень	
1	IV уровень	
42	II уровень	
30	II уровень	
-3	V уровень	
11	IV уровень	
-11	V уровень	
36	II уровень	

По результатам проведенного тестирования дети показали достаточно низкую заинтересованность к обучению. Как показывает следующая диаграмма: у большинства (13 учеников / 52%) средний показатель с несколько заниженной познавательной мотивацией, у 5 учеников (20%) продуктивная мотивация и позитивное отношение к учению, еще у 5 сниженная мотивация и отрицательное отношение к учению. Тревожным показателем является то, что 0% учеников обладают позитивной мотивацией к обучению и у целых 2 учеников (8% от двух групп) резко отрицательное отношение к учению (рисунок 2.2).

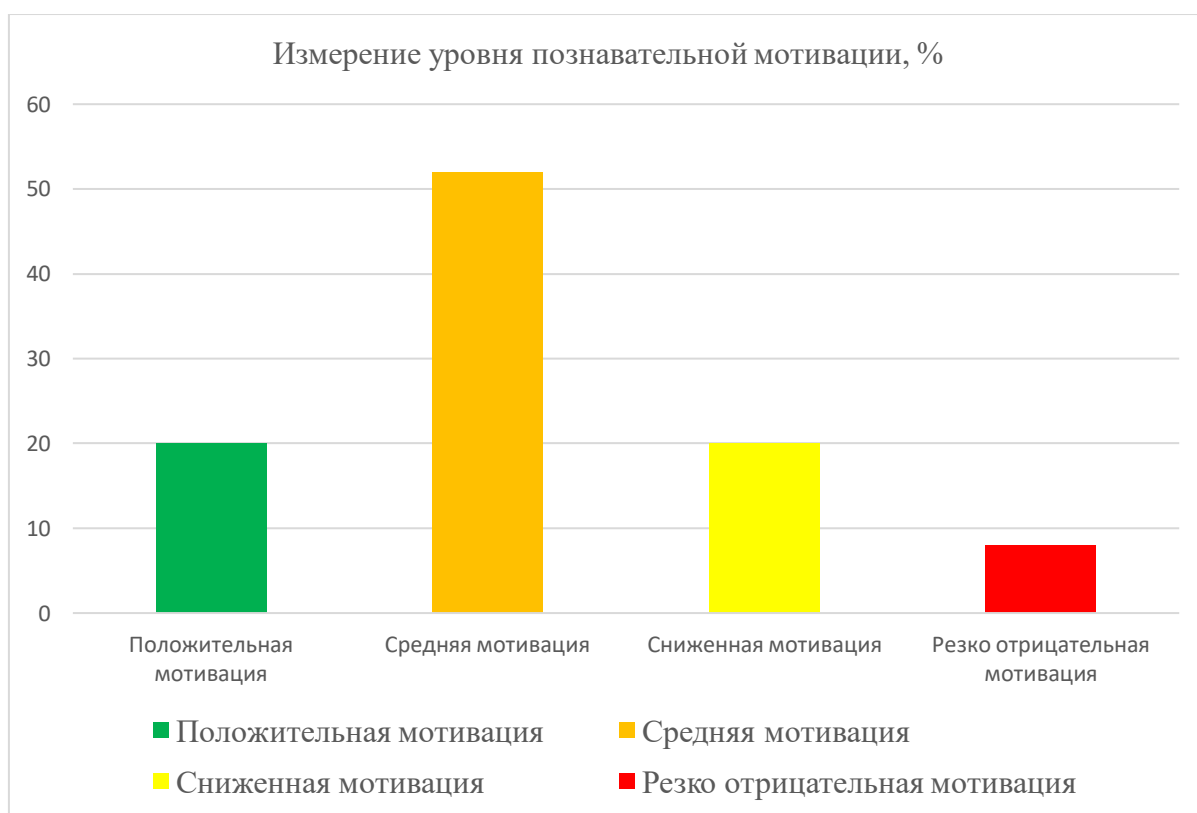


Рисунок 2.2 – Распределение показателей уровня мотивации к учению

Делаем вывод, что учащиеся средних классов практически не мотивированы к обучению, им не интересно на занятиях, а учитывая тенденции в образовании (индивидуализация, направленность на личные стремления учеников), этот результат совершенно неудовлетворителен. В соответствии с этим, следует больше обратить внимание на учебный процесс, на его реструктуризацию и, возможно, повышении

заинтересованности самих учителей к изучению новых подходов к обучению.

2.2 Разработка конспектов уроков для учащихся средних классов с использованием интеллектуальных игр

В ходе эксперимента у 2 групп учащихся 6 классов было проведено 4 занятия. Один урок был проведен в соответствии с ФГОС по учебнику Spotlight 7, авторы: Ваулина Ю.Е., Дули Л., Подоляко О.Е., 14-е издание. Остальные 3 урока провели с использованием интеллектуальных игр.

1. Урок с использованием интеллектуальной игры «Our game». Тема «History and Culture of The UK»:

Цель урока: активизация учебной мотивации через использование интеллектуальной игры, изучение новой лексики по заданной теме.

Задачи:

- Образовательные: в занимательной форме выявить уровень знаний учащихся по заданной теме (география и общеизвестные факты о Великобритании, культура страны, национальные символы, достопримечательности), систематизировать и обобщить полученные знания.
- Развивающие: развивать у учащихся память, внимание, речь, смекалку, умение работать в команде, добиваться поставленных целей.
- Воспитательные: воспитывать культуру поведения, толерантность, уважение и интерес к культурному наследию страны изучаемого языка.

Необходимое оборудование и материалы: компьютер, проектор и экран, презентация, сигнальные флажки, канцелярия и листы для команд.

Общие правила игры: учащиеся делятся на команды (по 3-4 человека), выбираются капитаны, ребята придумывают названия команд. Каждая

команда получает сигнальный флажок. После обсуждения ответа на вопрос всеми членами команды, капитан поднимает флажок и называет отвечающего. Количество баллов подсчитывает учитель.

Конспект занятия (таблица 2.5):

Таблица 2.5 – Описание этапов проведения занятия

1. Организационный этап.	– Hello, my dear boys and girls! I am glad to see you today. Do you like to play games? Today you will have a chance to take part in «Our Game». It is called «Do you know Great Britain well?» Приветствую всех присутствующих! Рада видеть вас сегодня на нашем мероприятии. Вы любите играть в игры? Сегодня у вас есть шанс поучаствовать в увлекательном соревновании «Своя игра». Тема конкурса: «Хорошо ли вы знаете Великобританию?»	Слайд 1.
2. Введение в игру (5 мин.)	We will have 5 topics. Each topic includes 5 tasks. Each task has its price. You will try to get as many points as you can. В нашей игре будет 5 категорий (называются категории). Каждая категория состоит из 5 заданий. У каждого задания – своя цена. Ваша задача – набрать наибольшее количество баллов.	Слайды 2-6

	It's time the teams introduced themselves. The leaders, you are welcome. (Капитаны представляют свои команды). Now we can start. Who will be the first? Captains, come to me. (жеребьевка среди капитанов, кто начнет соревнование). We are ready to start... (Начинаем)
3. Основной этап (25 мин.).	В игре поочередно участвуют команды, выбирая вопросы разной сложности на разное количество баллов, от 10 до 50 (читают вопросы на экране, обсуждают, отвечают). На обсуждение дается не более 1 минуты. Вопросы даны из разных областей (5 категорий): 1. Let's travel to Britain! В данной категории задаются вопросы, посвященные общим знаниям о Великобритании, географии страны. 2. Holidays and Traditions. Категория посвящена национальным британским праздникам и общеизвестным традициям. 3. Myths and Legends. Вопросы на знание британского эпоса. 4. London Sights Категория посвящена достопримечательностям столицы Великобритании. Вопросы представлены в виде шарад, которые необходимо разгадать для получения правильного ответа.

	1. Literature Категория посвящена британской литературе. При правильном ответе на вопрос на счет игрока поступает соответствующее цене вопроса количество баллов; при неправильном – команда штрафуются на соответствующее количество баллов, а право ответить на этот вопрос переходит к соперникам. Дополнительно в каждую категорию включены вопросы «Кот в мешке» из других категорий («Символы Британии», «Общие факты о стране», «Известные люди»). Тематика такого вопроса заранее неизвестна игрокам. Команда, получившая такого «Кота в мешке», может передать право ответа на вопрос сопернику.
4. Подведение итогов (10 мин.).	Подсчитывается количество баллов, определяется команда-победитель игры.
5. Рефлексия (5 мин.).	Детям выдается небольшой тест на усвоение полученного материала, они отвечают на вопросы, на основании их ответов делается вывод, насколько было им интересно и познавательно участвовать в данной интеллектуальной игре.

2. Урок с использованием настольной игры на тему «Wh-questions».

Цель урока: формирование и закрепление навыков составления и использования вопросов с вопросительными словами (What, Where, When, Why, Who, How) в устной и письменной речи.

Задачи:

- Образовательные: познакомить учащихся с правилами построения вопросов с Wh-words, научить правильно использовать вопросительные слова в зависимости от контекста, закрепить навыки составления вопросов через практические задания.
- Развивающие: развивать логическое мышление и умение анализировать информацию, развивать коммуникативные навыки через работу в группах, стимулировать познавательную активность с помощью игровых методов.
- Воспитательные: воспитывать интерес к изучению английского языка, формировать умение работать в команде и уважать мнение других.

Необходимое оборудование и материалы: настольная игра, кубики, фигурки, канцелярия и листы для записи ответов.

Общие правила игры: учащиеся разбиваются на 3 команды, разбирают фигурки, затем кидают кубик и шагают фигуркой на выпавшее количество клеток. Далее задают вопрос, который им попался, соседу и тот, если отвечает правильно, получает по баллу за каждый правильный ответ. 3 человека, что наберут баллы больше всех, получают оценку «отлично» за работу на уроке.

Конспект занятия (таблица 2.6):

Таблица 2.6 – Описание этапов проведения занятия

1. Организационный этап (5 минут).	Приветствие учащихся. Объявление темы урока и постановка цели. Краткое объяснение правил игры и ее связи с темой урока.
---------------------------------------	---

2. Актуализация знаний (10 минут).	Учитель задает несколько примеров Wh-questions (What is your name? Where are you from? Why do you like English?). Учащиеся поднимают руки и отвечают на вопросы, повторяя структуру. На доске записываются основные вопросительные слова (What, Where, When, Why, Who, How) и примеры их использования.
3. Основной этап (25 мин.).	Ученики по очереди бросают кубик и перемещают фишки по полю. На каждом поле указан вопрос, на который должен ответить сосед справа. Если ответ правильный, игрок получает балл и кидает кубик, задавая вопрос соседу. Если нет, то остается без балла, игра продолжается. Побеждают 3 ученика, набравшие наибольшее количество баллов. Примеры вопросов: 1. What is your favorite color? 2. Where do you live? 3. When is your birthday? 4. Why do you study English? 5. Who is your best friend? 6. How do you get to school?

Продолжение таблицы 2.6

4. Подведение итогов и закрепление материала (10 мин.).	Учитель предлагает учащимся составить свои вопросы с использованием Wh-words и задать их соседу слева. Ученики записывают свои вопросы на стикеры и прикрепляют их на доску. Обсуждение вопросов и ответов всем классом. Подсчитываются баллы, определяются победители, которые получают за урок оценку «отлично».
5. Рефлексия (5 мин.).	Учитель задает вопросы: What did you learn today? Which Wh-question was the most difficult for you? Did you enjoy the game? Задается домашнее задание.

2. Урок по теме «Animals» с использованием творческих проектов учеников.

Цель урока: развитие навыков устной речи, расширение словарного запаса по теме «Animals» и формирование умения презентовать информацию на английском языке.

Задачи:

- Образовательные: расширить знания учащихся о животных, их среде обитания, особенностях и повадках, закрепить лексику по теме «Animals» (названия животных, их характеристики, действия), развить навыки монологической речи через подготовку и презентацию проектов.

- **Развивающие:** развивать умение работать с информацией: поиск, анализ и презентация данных, развивать творческое мышление и навыки публичных выступлений, стимулировать познавательную активность через самостоятельную работу.
- **Воспитательные:** воспитывать интерес к изучению английского языка и окружающего мира, формировать ответственное отношение к выполнению заданий и уважение к работе одноклассников.

Необходимое оборудование и материалы: компьютер или ноутбук с проектором для демонстрации презентаций, презентации, подготовленные учениками (на флеш-накопителях или в облачном хранилище), карточки с изображениями животных и их названиями, маркеры, листы для черновиков.

Общие правила: на предыдущем уроке учащиеся получают домашнее задание: подготовить небольшую презентацию (5-6 слайдов) на тему «Animals» и включить в нее опрос по своему докладу. Каждому ученику раздаются карточки с изображениями животных (Приложение 7), и их задача – создать презентацию на английском языке о выданном животном. В конце презентации необходимо подготовить небольшой опрос из 5-7 вопросов, которые ученики придумывают самостоятельно. Одноклассники должны внимательно слушать выступление, чтобы ответить на эти вопросы. За каждый правильный ответ слушателю начисляется балл. Трое учеников, набравших наибольшее количество баллов, получают оценку «отлично».

Конспект занятия (таблица 2.7):

Таблица 2.7 – Описание этапов проведения занятия

1. Организационный этап (5 минут).	Приветствие учащихся. Объявление темы урока: «Today we are going to talk about animals and their amazing world!»
---------------------------------------	---

	Краткое объяснение формата урока: каждый ученик представит свою презентацию о выбранном животном.
2. Актуализация знаний (10 минут).	Учитель задает вопросы для активизации лексики: What animals do you know? Where do they live? What can they do? На доске записываются ключевые слова по теме (например: lion, elephant, forest, jungle, swim, fly, run). Учитель показывает карточки с изображениями животных, а учащиеся называют их и описывают (например: «This is a lion. It lives in the jungle. It can run fast»).
3. Основной этап (25 мин.).	Презентации учащихся: Каждый ученик представляет свою презентацию о выбранном животном. Требования к презентации: Название животного и его изображение. Среда обитания (Where does it live?). Особенности (What does it look like?). Повадки и умения (What can it do?). Интересные факты (Did you know that...?). После каждой презентации ученики отвечают на вопросы по представленному животному.

Продолжение таблицы 2.7

4. Подведение итогов и закрепление материала (10 мин.).	Учитель проводит викторину по материалам презентаций: Where does a lion live? What can a dolphin do? What is special about a penguin? Учащиеся отвечают на вопросы, используя информацию из презентаций. Подсчитываются баллы, определяются победители, которые получают за урок оценку «отлично».
5. Рефлексия (5 мин.).	Учитель задает вопросы: What did you learn today? Which animal was the most interesting for you? Did you enjoy preparing and presenting your project? Учащиеся делятся своими впечатлениями и отвечают на вопросы. Учитель благодарит всех за работу и отмечает лучшие презентации.

2.3 Описание результатов проведения опытно-экспериментальной работы по определению эффективности использования интеллектуальных игр на уроках для повышения учебной мотивации у учащихся средних классов

В конце 4 занятия были вновь проведены 2 опроса по методикам «Направленность на оценку» и «Диагностики мотивации учения и эмоционального отношения к учению в средних классах школы» для того,

чтобы определить, насколько изменилась и в какую сторону (или осталась на том же уровне) мотивация к обучению учащихся.

Результаты проведенных тестирований показали следующее (таблица 2.8):

Таблица 2.8 – Распределение ответов учащихся на тестовые вопросы (В.1-В.12) и суммарные баллы уровня отметочной мотивации

Ответы учеников, где В* – это «вопрос»												Сумма баллов каждого ученика
В. 1	В. 2	В. 3	В. 4	В. 5	В. 6	В. 7	В. 8	В. 9	В. 10	В. 11	В. 12	
1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	7
0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	7
1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	7
1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	9
1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	9
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	9
0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	7
1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	8
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	7
1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	7
0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	6
0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	7
0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	3
1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	7
0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	4
1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	8
0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	6
1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	8
1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	6
1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	8
0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	7
0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	6
1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	5

Ответы учеников изменились, как показало сравнение двух диаграмм, в сторону средней и высокой мотивации (рисунок 2.3):

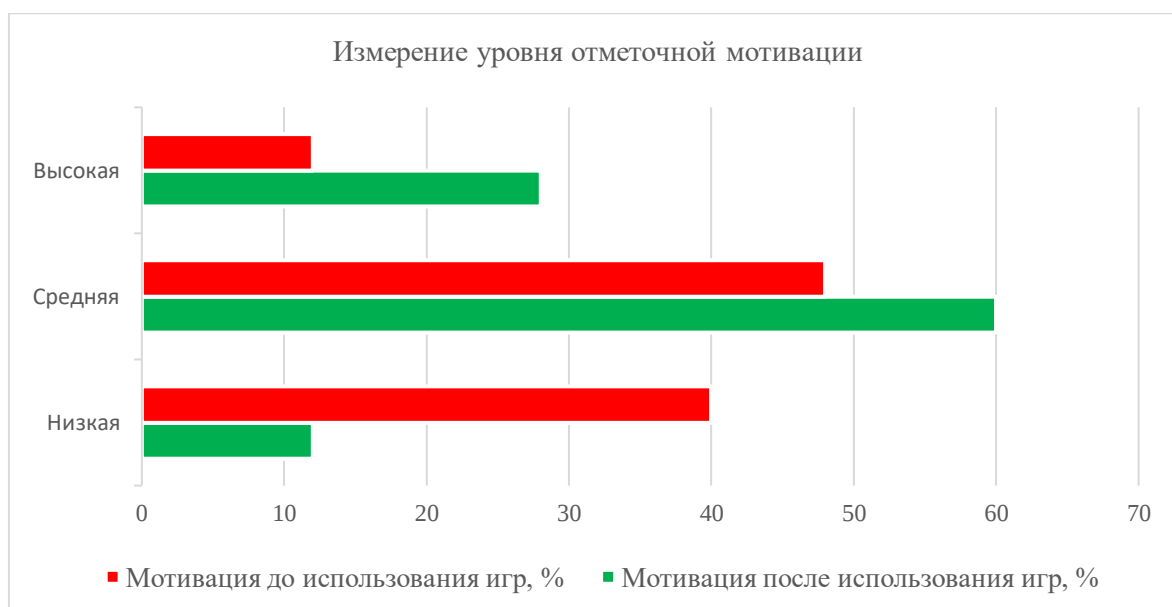


Рисунок 2.3 – Распределение показателей уровня отметочной мотивации

Соответственно, можно сделать вывод, что ученики стали больше заинтересованы в получении оценки, а вследствие и проявлять активность на занятии: отвечать на вопросы, работать в команде и получать знания.

В следующей диагностике также были зафиксированы изменения ответов учеников (таблица 2.9):

Таблица 2.9 – Показатели психологических характеристик учащихся с описательной статистикой с измерениями после проведения занятий с использованием ИИ

Познавательная активность	Мотивация достижения	Тревожность	Гнев
количество баллов			
32	24	17	10
28	30	17	17
34	29	17	17
28	22	21	15
26	25	24	10
38	30	19	10
25	27	24	15
28	24	12	19
32	29	9	21
34	27	7	18
28	26	10	15

Продолжение таблицы 2.9

25	27	7	21
32	28	9	17
28	32	12	14
29	29	10	12
29	32	10	25
30	24	12	17
34	29	10	15
28	27	17	22
34	42	10	20
29	36	15	15
27	26	26	10
23	32	24	12
21	22	36	6
36	38	17	7
Ср. значение 29,5	Ср. значение 28,6	Ср. значение 15,6	Ср. значение 15,2
Мин. 21	Мин. 22	Мин. 7	Мин. 6
Макс. 36	Макс. 42	Макс. 36	Макс. 25

По категориям ответы распределились следующим образом:

Таблица 2.10 – Уровни мотивации к учению, полученные в результате тестирования

Суммарно баллов	Категория	Распределение по категориям
29	II уровень	I уровень – 2 II уровень – 11 уч. III уровень – 11 уч. IV уровень – 1 уч. V уровень – 0 уч. I уровень (45–60 баллов): Продуктивная мотивация. II уровень (29–44 балла): Позитивное отношение к
24	III уровень	
29	II уровень	
14	III уровень	
17	III уровень	
39	II уровень	
13	III уровень	
21	III уровень	
31	II уровень	
36	II уровень	

Продолжение таблицы 2.10

29	II уровень	учению, соответствие социальному нормативу. III уровень (13–28 баллов): Средний уровень с несколько сниженной познавательной мотивацией. IV уровень (-2–12 баллов): Сниженная мотивация. V уровень (-3–60 баллов): Резко отрицательное отношение к учению.
24	III уровень	
34	II уровень	
34	II уровень	
36	II уровень	
26	III уровень	
25	III уровень	
38	II уровень	
16	III уровень	
46	I уровень	
35	II уровень	
17	III уровень	
19	III уровень	
1	IV уровень	
50	I уровень	

По результатам проведенного тестирования, можно сделать вывод, что возросло количество учащихся с положительной мотивацией и средней познавательной мотивацией и, что необходимо отметить, сократилось количество учеников со сниженной мотивацией и резко отрицательным отношением к обучению.

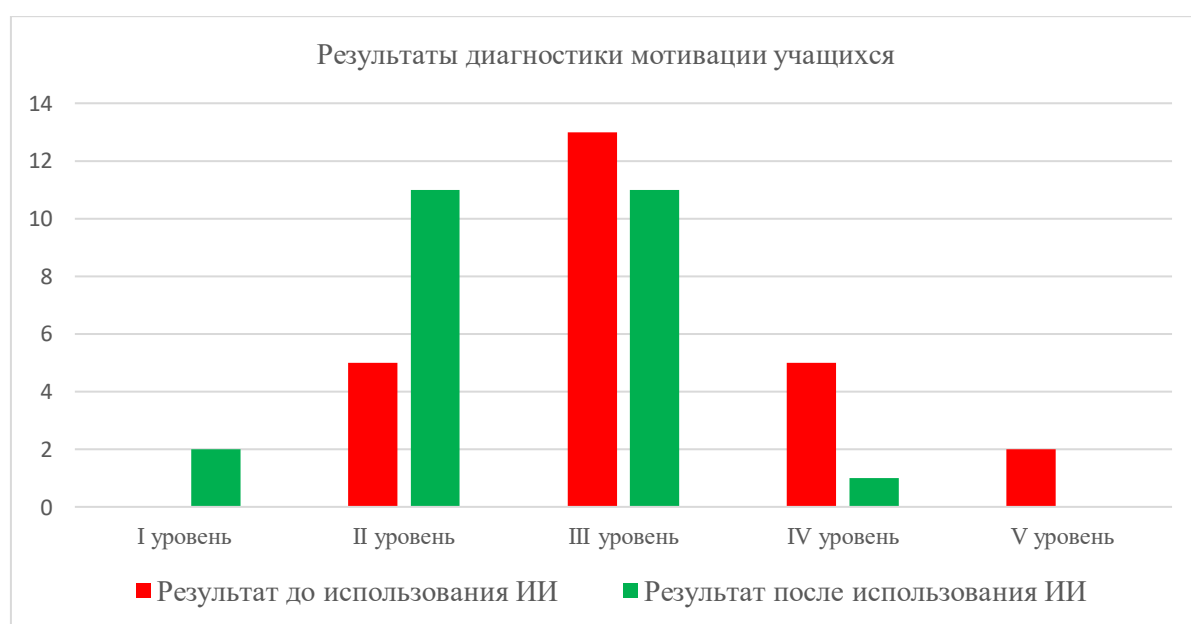


Рисунок 2.4 – Распределение показателей уровня мотивации к учению

Определение уровня познавательного развития.

На 5 уроке учащиеся отвечали на вопросы по пройденному на уроке материалу с целью оценки усвоения ими полученных знаний. На основании проведенного тестирования были сформулированы выводы о степени эффективности реализации учебного процесса. Всего было 15 вопросов по 3 пройденным темам с использованием интеллектуальных игр.

Оценивание проводилось следующим образом:

- Если ученик писал правильный ответ, ставился 1 балл;
- Если ученик писал неправильный ответ, ставилось 0,5 балла;
- Если ученик пропускал вопрос / не писал ответ, ставилось 0 баллов.

Учащиеся показали следующие результаты:

- Средний балл за тест: 91,87% (13,78 от 15).
- Самый высокий балл за тест: 15 (макс.)
- Самый низкий балл за тест: 11,5
- Обе группы справились примерно одинаково по показателям, разница в процентах минимальная.

Максимальное количество баллов, которое можно было получить за тест – 15. Сравниваем процентное соотношение правильных ответов к неправильным в каждом из тестов (рисунок 2.5), а также средний балл учеников (таблица 2.11).



Рисунок 2.5 – Анализ соотношения правильных ответов учеников к неправильным в процентах

Таблица 2.11 – Анализ ответов учеников на тест и выявление среднего балла

Результаты теста, ответы на вопросы по баллам															Итого
В. 1	В. 2	В. 3	В. 4	В. 5	В. 6	В. 7	В. 8	В. 9	В. 10	В. 11	В. 12	В. 13	В. 14	В. 15	Кол-во баллов
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
0,5	0,5	1	1	1	1	1	0,5	1	1	0,5	1	1	1	1	13
0,5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13,5
1	1	0,5	1	1	1	1	1	0,5	1	0	1	1	1	1	13
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0,5	1	1	1	1	13,5
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
1	1	1	0,5	1	1	0,5	1	1	1	1	1	1	1	1	14
1	1	0,5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14,5
1	0	0,5	1	1	1	0,5	1	1	1	0,5	1	1	1	1	12,5
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
1	1	0,5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13,5
1	0	0,5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12,5
1	1	1	1	1	0,5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14,5
1	1	1	1	1	0,5	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13,5
0,5	1	1	1	1	1	1	1	1	0,5	1	1	1	1	0	13
0,5	0	1	1	0,5	1	1	0,5	1	1	1	1	1	1	0	11,5
1	1	1	1	1	0,5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14,5
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0,5	14,5
1	1	0,5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14,5
1	1	1	1	1	1	1	0,5	1	0	1	1	1	1	1	13,5
1	1	0,5	1	1	1	1	1	0	1	0,5	1	1	1	0,5	12,5
1	0,5	1	1	1	1	1	1	0,5	1	1	1	1	1	0,5	13,5

По расчетам, средний балл учеников – 13,78. Вычислили формулой: все полученные баллы сложили и разделили на количество учеников. Процентное соотношение правильных ответов к неправильным: 86,67% к 13,33%, что является достаточно высоким показателем, а следовательно, учащиеся усвоили темы и им было понятно и легко запомнить новый материал на уроках, в которых использовались интеллектуальные игры как средство повышения мотивации к обучению.

Подводя итог, обе группы справились практически на отлично, что показывает эффективное усвоение знаний на занятии, где были использованы интеллектуальные игры в качестве способа повышения мотивации к обучению.

Выводы по второй главе

Проведенное исследование во второй главе было направлено на изучение влияния интеллектуальных игр на отметочную мотивацию и общую мотивацию к обучению учащихся средних классов. В результате проведения педагогического эксперимента и обработки полученных данных были сделаны следующие выводы:

1. Интеллектуальные игры как инструмент повышения мотивации

Интеллектуальные игры доказали свою эффективность в повышении как отметочной мотивации, так и общей мотивации к обучению. Учащиеся, вовлеченные в игровую деятельность, демонстрировали более высокий уровень заинтересованности в учебном процессе, что подтверждается результатами тестирования и анкетирования.

2. Влияние на отметочную мотивацию

Использование интеллектуальных игр способствовало повышению значимости школьных оценок для учащихся. Ученики стали более осознанно относиться к результатам своей учебной деятельности, стремясь к достижению высоких баллов. Это подтверждается данными методики «Направленность на оценку», где наблюдался рост отметочной мотивации

на 10-15% после проведения занятий с использованием интеллектуальных игр.

3. Развитие познавательной активности

Интеллектуальные игры стимулировали познавательную активность учащихся. Участники экспериментальной группы проявляли больший интерес к изучению материала, задавали больше вопросов и активно участвовали в обсуждениях. Это свидетельствует о том, что игры способствуют формированию внутренней мотивации к обучению.

4. Эмоциональный аспект

Игровая форма обучения положительно влияет на эмоциональное состояние учащихся. Ученики экспериментальной группы реже испытывали тревожность и стресс, связанные с учебной деятельностью, что подтверждается результатами опросника Ч.Д. Спилбергера. Благодаря игровым элементам процесс обучения стал более комфортным и увлекательным.

5. Результаты педагогического эксперимента

По итогам эксперимента было установлено, что использование интеллектуальных игр способствовало повышению успеваемости учащихся. Средний балл за тестирование в экспериментальной группе составил 13,78, при этом 86,67% ответов были правильными, что свидетельствует о высоком уровне усвоения материала.

На основе полученных данных можно рекомендовать активное внедрение интеллектуальных игр в учебный процесс средних классов. Это позволит не только повысить мотивацию учащихся, но и создать благоприятную атмосферу для обучения, способствующую развитию критического мышления, творческих способностей и навыков работы в команде.

Таким образом, результаты исследования подтверждают гипотезу о том, что интеллектуальные игры положительно влияют на отметочную мотивацию и мотивацию к обучению учащихся средних классов. Это делает

их эффективным инструментом в руках педагогов, стремящихся повысить качество образовательного процесса и заинтересованность учащихся в учебе.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Сущность процесса формирования учебной мотивации является важнейшим аспектом современного образования. В подростковом возрасте происходит активное развитие мотивов учебной деятельности, включая познавательные мотивы, мотивы самосовершенствования и самореализации. Этот период также характеризуется критичностью мышления, что требует от педагогов использования инновационных методов обучения, способных увлечь учащихся и стимулировать их познавательную активность. Интеллектуальные игры, благодаря своей интерактивности и увлекательности, соответствуют этим требованиям, создавая условия для личностно-ориентированного и деятельностного подхода к обучению.

Интеллектуальные игры доказали свою эффективность в повышении мотивации учащихся. Они способствуют развитию критического и логического мышления, творческих способностей, а также навыков коммуникации и сотрудничества. Игровая форма обучения делает процесс усвоения материала более интересным и запоминающимся, что соответствует требованиям ФГОС и способствует формированию положительного отношения к учебе.

Практическая часть исследования подтвердила гипотезу о положительном влиянии интеллектуальных игр на отметочную мотивацию и общую мотивацию к обучению. Учащиеся экспериментальной группы, где использовались интеллектуальные игры, продемонстрировали более высокий уровень заинтересованности в учебном процессе. Результаты тестирования показали, что средний балл в экспериментальной группе составил 13,78, при этом 86,67% ответов были правильными. Это свидетельствует о высоком усвоении представленного материала.

Использование интеллектуальных игр положительно влияет на эмоциональное состояние учащихся. Ученики экспериментальной группы

реже испытывали тревожность и стресс, связанные с учебной деятельностью. Игровая форма обучения создает комфортную атмосферу, способствующую раскрытию творческого потенциала и повышению уверенности в своих силах.

На основе полученных данных можно рекомендовать активное внедрение интеллектуальных игр в учебный процесс средних классов. Это позволит не только повысить мотивацию учащихся, но и создать условия для развития их когнитивных, творческих и социальных навыков. Учителям следует учитывать возрастные особенности подростков и использовать игры, которые стимулируют познавательную активность и способствуют формированию устойчивого интереса к обучению.

Результаты исследования открывают перспективы для дальнейшего изучения влияния интеллектуальных игр на различные аспекты учебной деятельности. В частности, представляет интерес изучение долгосрочного эффекта использования игр на успеваемость и личностное развитие учащихся, а также разработка новых методик и игровых форматов, адаптированных под современные образовательные стандарты.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Архипова М. В., Филатова О. Ф. «Использование учебной игры как средства развития учебной мотивации на уроках иностранного языка» // Мир науки. Педагогика и психология. — 2020. — №2.
2. Асеев В. Г. Мотивация поведения и формирование личности / В.Г. Асеев. - М.: Мысль, 2015. - 160 с.
3. Балина Л. Г. «Особенности обучения английскому языку в начальной школе» // Научно-методический электронный журнал «Концепт». — 2015. — Т. 30. — С. 531–535.
4. Барышевская Е. Н. Понятие и сущность учебной мотивации / Е. Н. Барышевская // Образовательная социальная сеть. – 2016.
5. Батищева Е.В., Комарова Т.М. / Настольные игры: вопросы теории и возможности применения в патриотическом воспитании школьников. — Ростов-на-Дону: Изд-во «Медиа-Полис», 2024г. — 34с. -100 экз.
6. Большакова, Л. Н. Занимательная викторина как форма интеллектуального развития обучающихся / Л. Н. Большакова // Информационно-методический вестник – Амурск : 2019.
7. Бровенко А. Ю. Учебно-методическое пособие «Универсальная настольная интеллектуальная игра «Учимся играя» // Научные высказывания. - 2025. - №2 (70).
8. Горбач, Н. С. Мотивация в психологии: история и современное состояние проблемы / Н. С. Горбач. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2021. — № 3 (345). — С. 42-44.
9. Горбач, Н. С. Мотивация в психологии: история и современное состояние проблемы / Н. С. Горбач. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2021. — № 3 (345). — С. 42-44.
10. Грицина Н. В. Урок по ФГОС, метод. пособие / Н. В. Грицина, Е. Б. Несвитайло // Центр развития образования. — Гор. ключ. : 2020.

11. Дворкова, М.В. Образовательная игра как современное направление развития активного обучения / М.В. Дворкова, Е.А. Куренкова // Историческая и социально-образовательная мысль. – 2016. – №1/2. – Том 8. – С. 191-195.
12. Дементьева, Е. А. Развитие положительной мотивации учения младших школьников посредством интеллектуальных игр / Е. А. Дементьева. — Текст: непосредственный // Школьная педагогика. — 2017. — № 1 (8). — С. 23-26. — URL: <https://moluch.ru/th/2/archive/53/2002/> (дата обращения: 28.09.2024).
13. Дурнова А. Н. «Активизация учебного процесса посредством игры на уроках английского языка» // Научно-методический электронный журнал «Концепт». — 2017. — Т. 31. — С. 601–605.
14. Емельянова, Т.В. Игровые технологии в образовании : электронное учеб.-метод. пособие [Электронный ресурс] / Т.В. Емельянова, Г.А. Медяник. — 2015. — Режим доступа: <https://dspace.tltsu.ru/bitstream/123456789/6227/1/Emelyanova-eui-1-54-14%20-%20Z.pdf>. (дата обращения: 14.06.2024).
15. Забровская А. В. Особенности подросткового возраста / А. В. Забровская. Текст : непосредственный // Онлайн-психологи. – 2022.
16. Захарова О. А. «Игра как средство влияния на учебную мотивацию младших школьников» // Молодой учёный. — 2024. — №40 (539). — С. 142–147.
17. Зенкова Л. А. Учебная мотивация: исторические подходы к пониманию феномена и современное состояние проблемы / Л. А. Зенкова // Научно-практический электронный журнал Мир науки, культуры, образования. – 2017. - №4 (65). – с. 115.
18. Катилова Д. А. «Интеллектуальная игра как средство повышения мотивации к изучению иностранного языка в школе» // Молодой учёный. — 2022. — №51 (446). — С. 187–189.

19. Коджаспирова, Г.М. Педагогика: учебник для академического бакалавриата / Г. М. Коджаспирова. – 4-е изд., перераб. и доп. – Москва : Издательство Юрайт. - 2019. – 719 с.
20. Коростик М. М. Интеллектуальные игры в образовательном процессе / М. М. Коростик // Образовательная социальная сеть. – 2020.
21. Куратова, Я. В. Методика проведения интеллектуальных игр / Я. В. Куратова. – Муниципальное учреждение дополнительного образования «Центр детского и юношеского туризма и экскурсий» г. Брянска. – Брянск. - 2014.
22. Леонтьев Д. А. Большая российская энциклопедия / Д. А. Леонтьев. – 2004-2017.
23. Лечкина Т.О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания// Наука и образование: новое время. - 2015. – №1 (6).
24. Маклаков А. Г. Общая психология; Санкт-Петербург [и др.] : Питер, 2017. - 582 с.
25. Мандель Б.Р. интеллектуальная игра: социокультурный феномен в движении (к вопросам истории и определения сущности) // Современные проблемы науки и образования. – 2019. – № 2. ; URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=1079> (дата обращения: 14.06.2024).
26. Маслова Л. А. Проектирование современного урока с использованием технологической карты: методическое пособие / Л. А. Маслова, А.В. Ушакова – Ярославль : Ярославский педагогический колледж. – 2020. – 80 с.
27. Михалева, Е. С. Интеллектуальная игра как форма образовательной деятельности в дистанционном формате / Е. С. Михалева, О. М. Савина // ГАУДО ООДТДМ им. В.П. Поляничко. – Оренбургская область, г. Оренбург. – 2022.

28. Нацпроект «Образование». – 2019 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://strategy24.ru/rf/education/projects/natsionalnyy-proekt-obrazovanie>. (дата обращения: 11.08.2024).
29. Ожегов С. И. Толковый словарь русского языка / С. И. Ожегов, Н. Ю. Шведова. – 4-е изд., доп. — Москва : Азбуковник, 2000.
30. Петрова С. А. Особенности формирования учебной мотивации у подростков / С. А. Петрова // Научно-практический электронный журнал Аллея Науки. – Новгород : 2021. - Вып. 7(58). – С. 2.
31. Пидкасистый, П.И. Педагогика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / П. И. Пидкасистый – 4-е изд., перераб. и доп. – Москва : Издательство Юрайт. - 2020. – 408 с.
32. Подковырина Н. М. Возрастные особенности среднего школьного возраста / Н. М. Подковырина // Образовательная социальная сеть. – 2016.
33. Рубачева Е. Б. Сборник тематических квестов для учащихся 1-х - 9-х классов. Методическое пособие для педагогов-организаторов и заведующих культурно-досуговыми отделами / А.А. Кононенко, Е.Б. Рубачева, Д.И. Шадхан — СПб. : ГБУ ДО Дворец творчества «У Вознесенского моста», 2019. — 42 с.
34. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. - Санкт-Петербург: Питер, 2015. – 705.
35. Русский орфографический словарь [Электронный ресурс]. — URL: <https://search.rsl.ru/ru/record/01009513045> (дата обращения: 14.03.2022).
36. Смолоник О. В. Анализ психологических подходов к проблеме мотивации личности / О. В. Смолоник, Шутова Н.В. – Нижн. Новгород : Общая психология, история психологии, 2019. – с.2-3.
37. Федорова, Н.В. Обзор коннотаций понятия интеллектуальных игр в XIX-XXI веке (база научных материалов Google Book Ngram Corpus) / Н.В. Федорова, З.С. Зюкина // Cross - cultural studies: education and science. – 2020. – №2. – Т.5. – С. 129-138.

38. Холмирзаева, Д. М. Using interactive games in teaching young learners [Электронный ресурс] / Д. М. Холмирзаева // Молодой ученый. — 2019. — № 1 (239). Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/239/55224/>. (дата обращения: 10.09.2024).
39. Шипилова, В. Ю. Развитие soft skills обучающихся как условие современного образования / В. Ю. Шипилова. – МБОУ «Волоконовская СОШ №1». – Белгородская область, п. Волоконовка. - 2021.
40. Шорохова Н. Р. Возрастные особенности учащихся / Н. Р. Шорохова // Мультиурок. – 2022.
41. Щукина Г.И. Активация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе. М.: Просвещение, 2015. - 144с.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Пояснительная записка

Тесты по английскому языку предназначены для учащихся 6 класса (УМК Spotlight-6). Тесты состоят из 25 вопросов. За каждый правильный ответ-1 балл, максимальное количество баллов – 25.

Критерии оценивания контрольной работы

«5» – 100-85% (25-21б.)

«4» – 84-70 % (20-17б.)

«3» – 69-50 % (16 – 12б.)

«2» – менее 50% (менее 12б.)

Choose the correct answer (выбери правильный ответ)

1. Inew to the school. a) am b) is c) are	14. Whose house is that? It's house. a) Katies' b) Katie c) Katie and Jack's
2. I'm American. I'm from a) The USA b) The UK c) Canada	15. You be quiet in the classroom. a) mustn't b) must c) always
3. Who's Kathy? She's Laura's..... a) father b) brother c) mother	16. What are you now? a) does b) do c) doing
4. Danny lives on the floor. a) one b) two c) ground	17. We haven't got milk in the fridge. a) any b) some c) a
5. Sue and I are friends. walk to school together. a) We b) They c) You	18. Sam wears in summer because it's hot. a) trousers b) coats c) shorts
6. "..... you help me carry this box tomorrow?" a) Will b) Do c) Are	19. How..... rice can you eat? a) much b) many c) some
7. Have you got the time, please? Yes, it's half six. a) after b) before c) past	20) 'Would you like to come fishing with me?' 'No, thanks. It's.....' a) exciting b) boring c) enjoyable
8. We eat breakfast in the a) morning b) afternoon c) evening	

9. Can you put..... rice in my bowl (тарелка, миска), please? a) any b) a c) some 10. Put..... your scarf and gloves. It's cold today. a) away b) on c) in 11. Mr. Williams is a He always delivers our letters. a) taxi driver b) postman c) baker 12. There are six on the table. a) knives b) knife 13. Has Jim got book? a) those b) these c) this	21. Will you come sailing with me? No, I a) will b) don't c) won't 22. Have you got a toothache? You must see a a) doctor b) dentist c) teacher 23. You.....go skiing. There isn't any snow! a) can't b) can c) must 24. time does the party start? a) When b) What c) Where 25. This house belongs to John. It's house. a) her b) our c) his
--	---

Правильные ответы:

1a	4c	7c	10b	13c	16c	19a	22b	25c
2a	5b	8a	11b	14c	17a	20b	23a	
3c	6a	9c	12a	15b	18c	21c	24b	

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

WH Question Game

Start		Where are you from?	Who is your P.E. teacher?	What day is today?	
What is your name?		Have you got any brothers or sisters?		How many rooms are in your house?	What is your favourite food?
Can you swim?	When is your birthday?	Go Forward 4 Squares	Who? What?		What colour are your eyes?
					How old are you?
Who is your favourite teacher?	Have you got any pets?	Can you play the piano?	What is today's date?	How do you go to school?	What are you wearing?
Roll Again	How? Do?		What is your telephone number?	Go Back 3 Squares	What is your favourite subject?
What's the weather like today?					
Do you play computer games?	What is your surname?	How are you?	Have you got a bicycle?		Where do you live?
					What time is it?
Where? Can?		Who is your favourite singer?	Can you speak Spanish?	What is your dad's name?	
Finish	Do you like vegetables?	What is your favourite colour?	What sports do you play?	Wh Question Game www.easyclassideas.com	

Рисунок П.1 – Настольная игра для занятия на тему «Wh-questions»

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

	Who takes French lessons?	Where does Jerry go?	How many dogs has Johnny's girlfriend got?	When does Larry go to the Language school?	How are Jack's friends?
What does Jerry do for his girlfriend?	Hi! I'm Jack. My friends are fantastic. Look what they do for their girlfriends! Jerry's girlfriend is very sporty, so he goes to the gym on Mondays and on Wednesdays. Mark's girlfriend is called Mandy. Tomorrow is her birthday. Mark is going to give her eighteen roses. Larry's girlfriend is from Paris, so he takes French lessons on Thursdays in a language school. Peter's girlfriend loves reading, so he goes to the library with her every weekend. Johnny's girlfriend has got three big dogs. Johnny walks them in the park every day. 				What is Mark going to give to her girlfriend?
Where's Larry's girlfriend from?					Where does Peter go?
When does Johnny walk the dogs?					When does Larry go to the language school?
Who goes to the gym?	When is Mandy's birthday?	Why does Peter go to the library?	How many roses is Mark going to give?	Who is very sporty?	How are Johnny's girlfriend's dogs?

Рисунок П.2 Еще одна настольная игра на занятие по теме «Wh-questions».

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

United Kingdom	Holidays	Proverbs	Famous	Character
<u>10</u>	<u>10</u>	<u>10</u>	<u>10</u>	<u>10</u>
<u>20</u>	<u>20</u>	<u>20</u>	<u>20</u>	<u>20</u>
<u>30</u>	<u>30</u>	<u>30</u>	<u>30</u>	<u>30</u>
<u>40</u>	<u>40</u>	<u>40</u>	<u>40</u>	<u>40</u>
<u>50</u>	<u>50</u>	<u>50</u>	<u>50</u>	<u>50</u>

Рисунок П.3 Слайд для занятия с использованием презентации-игры «Our game»

Вопрос

What the components of the United Kingdom?

A) England, Scotland, Wales, Northern Ireland

B) London, Edinburgh, Cardiff, Belfast

C) New-York, Glasgow, Moscow, Newport

UK

10

Рисунок П.4 Слайд с одним из вопросов из презентации-игры «Our game»

ПРИЛОЖЕНИЕ 5

Тема: Culture Corner: The United Kingdom

Цели: организовать деятельность учащихся по освоению базовых знаний о стране изучаемого языка; способствовать развитию навыков чтения, продуктивного письма, умения структурировать основное содержание текста.

Задачи: активизировать и совершенствовать актуальный словарный запас обучающихся; развивать настойчивость и умение преодолевать трудности для достижения намеченной цели; активизировать познавательную инициативу обучающихся и формировать их социальную компетентность;

Планируемые результаты:

- Личностные: формирование общекультурной и этнической идентичности как составляющих гражданской идентичности личности;
- Метапредметные: устанавливать рабочие отношения; эффективно взаимодействовать с учителем и сверстниками; способствовать продуктивной кооперации;
- Предметные: уметь воспринимать на слух, читать и понимать несложный аутентичный текст, содержащий некоторое количество неизученных языковых явлений.

Тип урока: комбинированный

Оборудование: географическая карта Великобритании; иллюстрации по теме урока или видеоряд о Великобритании.

Конспект занятия

Организационный момент:

Good morning, boys and girls! (Good morning, teacher!)

How are you?

Who's absent today?

Работа по теме урока.

Вводная беседа:

(Учитель показывает географическую карту Великобритании, демонстрирует видеоряд или фотографии с видами Великобритании.)

What country are we going to talk and read about? (About the UK.)

Read some facts about the UK and guess if they are true or false. (На доске записаны предложения.)

The UK is in the northwest of Europe.

Its official name is the United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland.

The UK is made up of two parts.

England is a part of the UK.

The British flag is white and red.

(Keys: 1 — true; 2 — true; 3 — false; 4 — true; 5 — false.)

Работа по учебнику Упр. 1a (с. 11).

(Ученики отвечают на вопросы.)

Keys:

The flag of Wales is white and green with a red dragon in the middle.

The flag of Scotland is blue with a white X-shaped cross. (It is also known as St Andrew's Cross.)

The old flag of Northern Ireland is white with a red X-shaped cross. (It is also known as St Patrick's Cross.)

The Union Jack is red, white and blue. It is the national flag of the UK.

The flag of England is white with a red cross.

Учитель может подготовить маленькие изображения флагов и в ходе ответов на вопросы прикреплять их на соответствующие части страны на карте.)

Упр. 1b (с. 11).

Read the title of the text. What do you think the text is about? {It's about the United Kingdom.)

What kind of text is it? Is it a story, a letter or a factfile? (It's a factfile.)

(Ученики читают текст в сопровождении аудиозаписи и проверяют свои ответы.)

What flag does the text describe? (The Union Jack.)

Упр. 2а (с. 11).

Затем учитель рисует на доске схему, аналогичную той, что в учебнике.)

Let's complete the diagram together.

(Ученики читают текст и заполняют пропуски в схеме.

Keys: 1 — Wales; 2 — Northern Ireland; 3 — Cardiff; 4 — Belfast; 5 — Edinburgh.

Ученики хором повторяют за учителем географические названия.)

Упр. 2б (с. 11).

(Для того, чтобы помочь ученикам объяснить значение выделенных в тексте слов, учитель предлагает следующее задание.)

Match the words in bold to the definitions.

Country

Capital

Flag

Population

(Keys: 1b, 2d, 3e, 4c, 5a.)

Проверка домашнего задания

Open your workbooks at page 7. Let's check your answers in Exercise 3.

(Ученики читают предложения вслух и проверяют свои ответы. Keys: 1 — capital; 2 - Trafalgar Square; 3 — the River Thames; 4 — Buckingham Palace.)

Продолжение работы по теме урока

Работа по учебнику Упр. 2б (с. 11).

There are lots of nice cities and towns in the UK. Look at the pictures of some cities.

(Учитель демонстрирует фотографии городов Суонси, Портсмут, Ньюкасл, Абердин. Ученики хором повторяют названия городов за учителем: Swansea ['swnnzi], Portsmouth [

Keys: Swansea is in the west of the UK. Newcastle is in the east of the UK. Aberdeen is in the north of the UK.)

Упр. 2с (с. 11).

(Учащиеся выполняют задание в парах, затем учитель предлагает нескольким ученикам выступить перед классом. Предполагаемый ответ:

There are four countries in the United Kingdom. They are England, Wales, Northern Ireland and Scotland. The capital of the UK is London. It is also the capital of England. The capital of Wales is Cardiff. The capital of Northern Ireland is Belfast. The capital of Scotland is Edinburgh.)

Упр. 3 (с. 11).

(Учитель объясняет задание, затем делит учеников на группы по три человека. Учащиеся выполняют задание на заранее подготовленных листах. Следует ограничить время выполнения задания. Если есть возможность, по выполнении задания представитель от каждой группы демонстрирует коллективную письменную работу и читает текст. Учитель собирает работы на проверку. Предполагаемый ответ:

Во время выполнения учениками задания учитель выборочно проверяет домашнее задание в рабочих тетрадях.)

Инструктаж по выполнению домашнего задания

Open your workbooks at page 8. For your homework I want you to do all the exercises on this page.

(Учитель читает и комментирует задание каждого упражнения, чтобы все ученики поняли, что нужно делать дома.)

Write the text of your email in your copybooks.

(Учитель записывает домашнее задание на доске, а ученики — в дневниках:

WB: Ex. 1-4 (p. 8).)

Подведение итогов урока

Can you talk about the UK?

Can you use graphic organizers?

Can you make a factfile about a country?

Can you write a short text about your country?

(Учитель оценивает деятельность учащихся на уроке.)

That's all for today. Goodbye! (Goodbye!)

ПРИЛОЖЕНИЕ 6

Методика «Направленность на оценку»

Она лучше подходит для диагностики мотивации к обучению 6–7 классов и позволяет определить то, насколько важна для ученика школьная оценка, то есть выявить отметочную мотивацию.

Ребенок должен ответить на предложенные вопросы, поставив рядом «+» («Да») или «–» («Нет»).

Вопросы:

1. Помнишь тот момент, когда тебе поставили двойку первый раз в жизни?
2. Испытываешь беспокойство, если твои оценки ниже, чем получают другие?
3. Перед школьной контрольной бывает, что твое сердце бьется сильнее, чем всегда?
4. Если говорят, что поставили тебе плохую оценку, ты краснеешь?
5. Твое настроение в выходной портится, если перед этим получил низкую отметку?
6. Вызывает ли у тебя озабоченность, если долго не спрашивают, не вызывают к доске?
7. Тревожит ли тебя то, как отреагируют одноклассники на поставленную тебе отметку?
8. Если получил хорошую оценку, хорошо ли готовишься к другому уроку по этому предмету, ведь обычно подряд не спрашивают?
9. С тревогой ли ты ждешь вопроса?
10. Считаешь, что учиться было бы лучше, если б не ставили оценки?
11. Если не получишь отметку, то хочешь ли, чтобы тебя все равно спросили?

12. Будешь ли активным на уроке, если уже получил оценку?

По первым 9 вопросам педагог начисляет за каждое «Да» по 1 баллу, по остальным – за ответы «Нет». Потом все суммируются. Отметочная мотивация ребенка больше, если получен высокий результат.

ПРИЛОЖЕНИЕ 7

СТИМУЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ к методике «ДИАГНОСТИКА МОТИВАЦИИ УЧЕНИЯ И ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ОТНОШЕНИЯ К УЧЕНИЮ В СРЕДНИХ И СТАРШИХ КЛАССАХ ШКОЛЫ»

Спилберг-Андреева

Фамилия, имя _____

Школа _____

Возраст _____

Класс _____

Дата проведения _____

Ниже приведены утверждения, которые люди используют для того, чтобы рассказать о себе. Прочтите внимательно каждое предложение и обведите кружком одну из цифр, расположенных справа, в зависимости от того, каково ваше обычное состояние на уроках и в школе, как вы обычно чувствуете себя там. Нет правильных или неправильных ответов. Не тратьте много времени на одно предложение, но старайтесь как можно точнее ответить, как вы себя обычно чувствуете.

№		Почти никогда	Иногда	Часто	Почти всегда
1	Я спокоен	4	3	2	1
2	Мне хочется узнать, понять, докопаться до истины	1	2	3	4
3	Я разъярен	1	2	3	4
4	Я падаю духом, сталкиваясь с трудностями в учебе	4	3	2	1
5	Я напряжен	1	2	3	4
6	Я испытываю любопытство	1	2	3	4
7	Мне хочется стукнуть кулаком по столу	1	2	3	4

8	Я стараюсь получить только хорошие и отличные оценки	1	2	3	4
9	Я раскован	4	3	2	1
10	Мне интересно	1	2	3	4
11	Я рассержен	1	2	3	4
12	Я прилагаю все силы, чтобы добиться успеха в учебе	1	2	3	4
13	Меня волнуют возможные неудачи	1	2	3	4
14	Мне кажется, что урок никогда не кончится	4	3	2	1
15	Мне хочется на кого-нибудь накричать	1	2	3	4
16	Я стараюсь все делать правильно	1	2	3	4
17	Я чувствую себя неудачником	1	2	3	4
18	Я чувствую себя исследователем	1	2	3	4
19	Мне хочется что-нибудь сломать	1	2	3	4
20	Я чувствую, что не справлюсь с заданиями	4	3	2	1
21	Я взвинчен	1	2	3	4
22	Я энергичен	1	2	3	4
23	Я взбешен	1	2	3	4
24	Я горжусь своими школьными успехами	1	2	3	4
25	Я чувствую себя совершенно свободно	4	3	2	1
26	Я чувствую, что у меня хорошо работает голова	1	2	3	4

27	Я раздражен	1	2	3	4
28	Я решаю самые трудные задачи	1	2	3	4
29	Мне не хватает уверенности	1	2	3	4
30	Мне скучно	4	3	2	1
31	Мне хочется что-нибудь сломать	1	2	3	4
32	Я стараюсь не получить двойку	4	3	2	1
33	Я уравновешен	4	3	2	1
34	Мне нравится думать, решать	1	2	3	4
35	Я чувствую себя обманутым	1	2	3	4
36	Я стремлюсь показать свои способности и ум	1	2	3	4
37	Я боюсь	1	2	3	4
38	Я чувствую уныние и тоску	4	3	2	1
39	Меня многое приводит в ярость	1	2	3	4
40	Я хочу быть среди лучших	1	2	3	4